PRINTED IN ARGENTINA

JUEGO DE NAIPES

WCW

LUCHADORES

CONT. 85 NAIPES

INDUSTRIA ARGENTINA

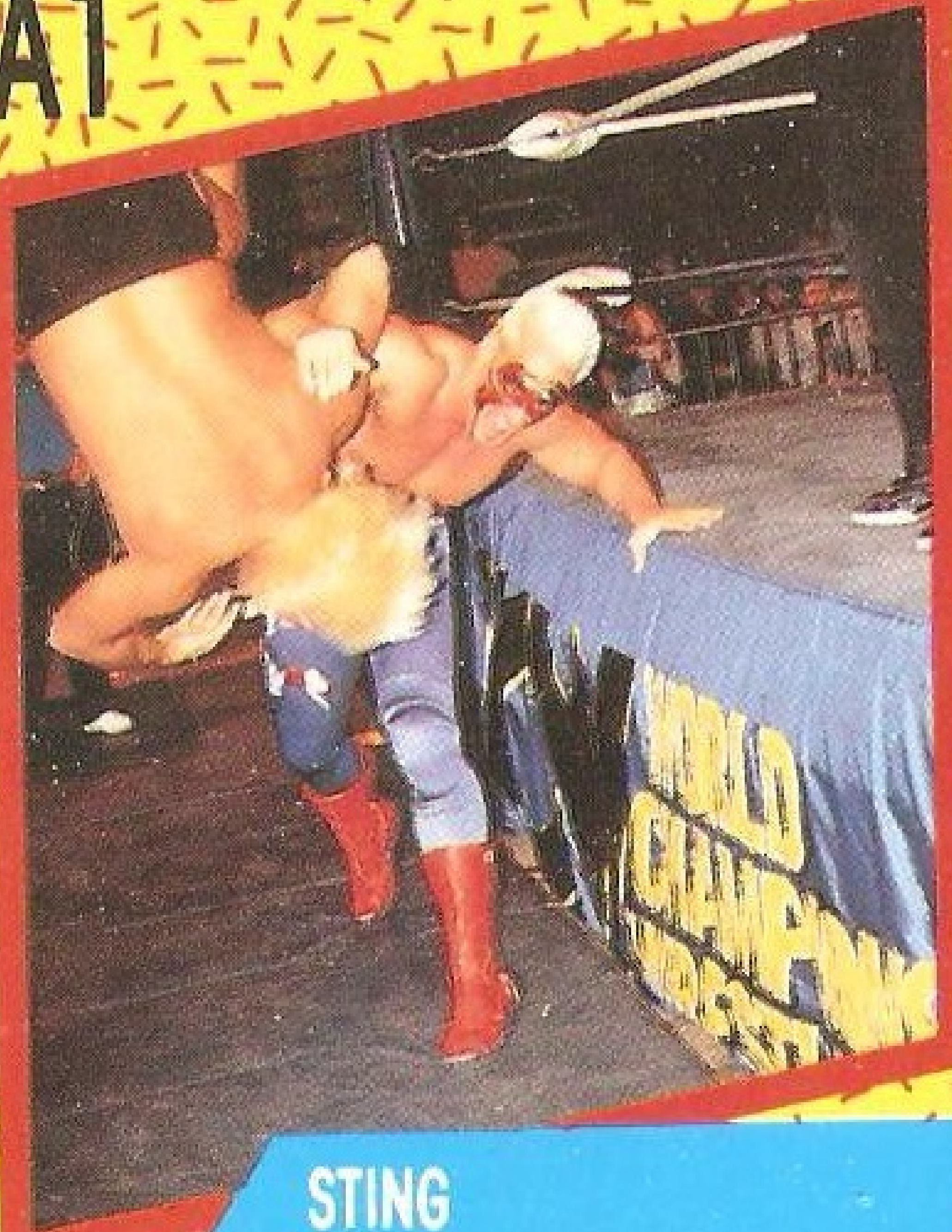


CROMY

WCW

CROMY

A1



STING

Extraordinario luchador residente en California, con su estatura de 1,90m Sting es el gran campeón del mundo de peso completo.

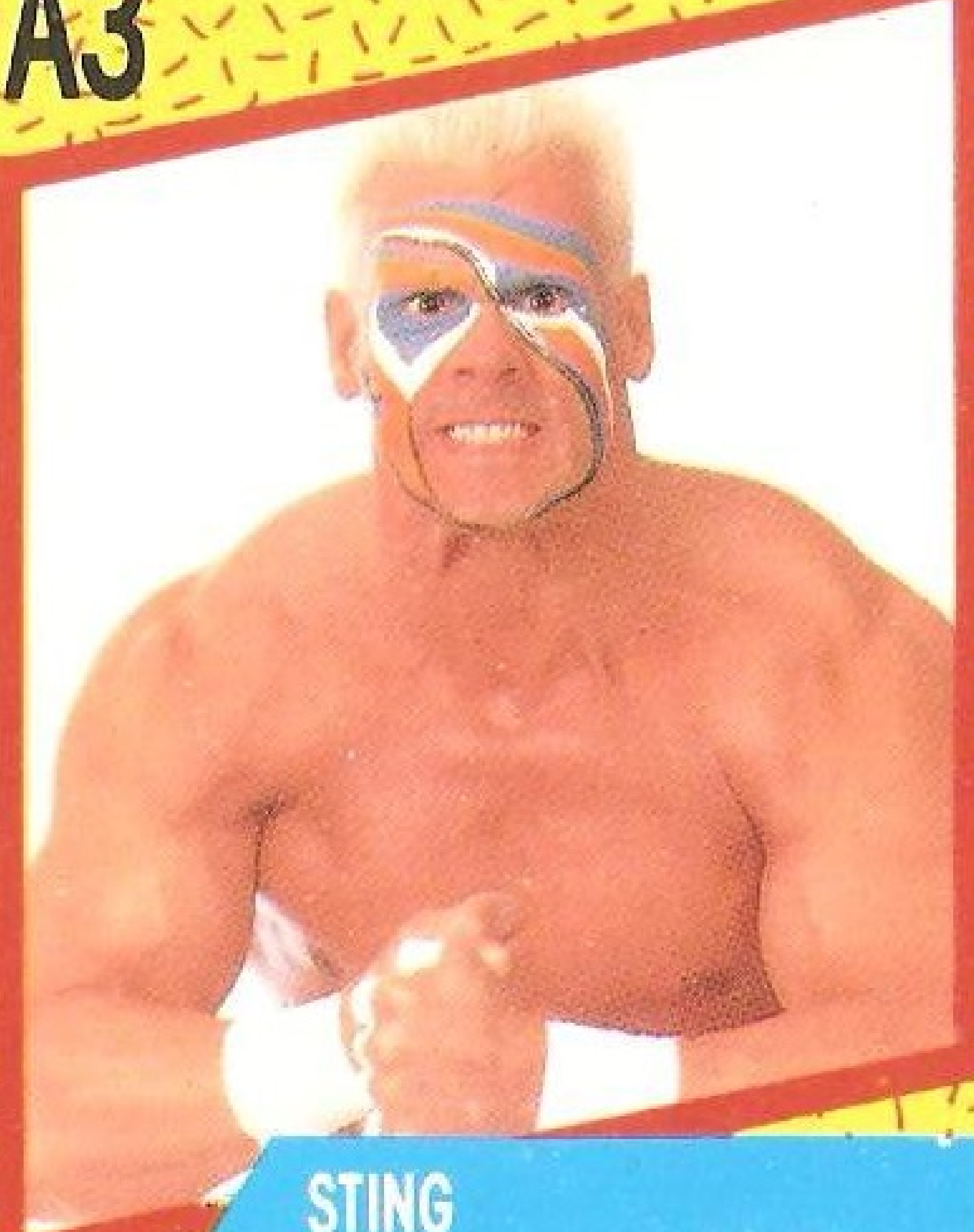
A2



STING

Cuando lucha posee una aterradora mirada, que provoca un efecto demoledor en la moral de sus adversarios.

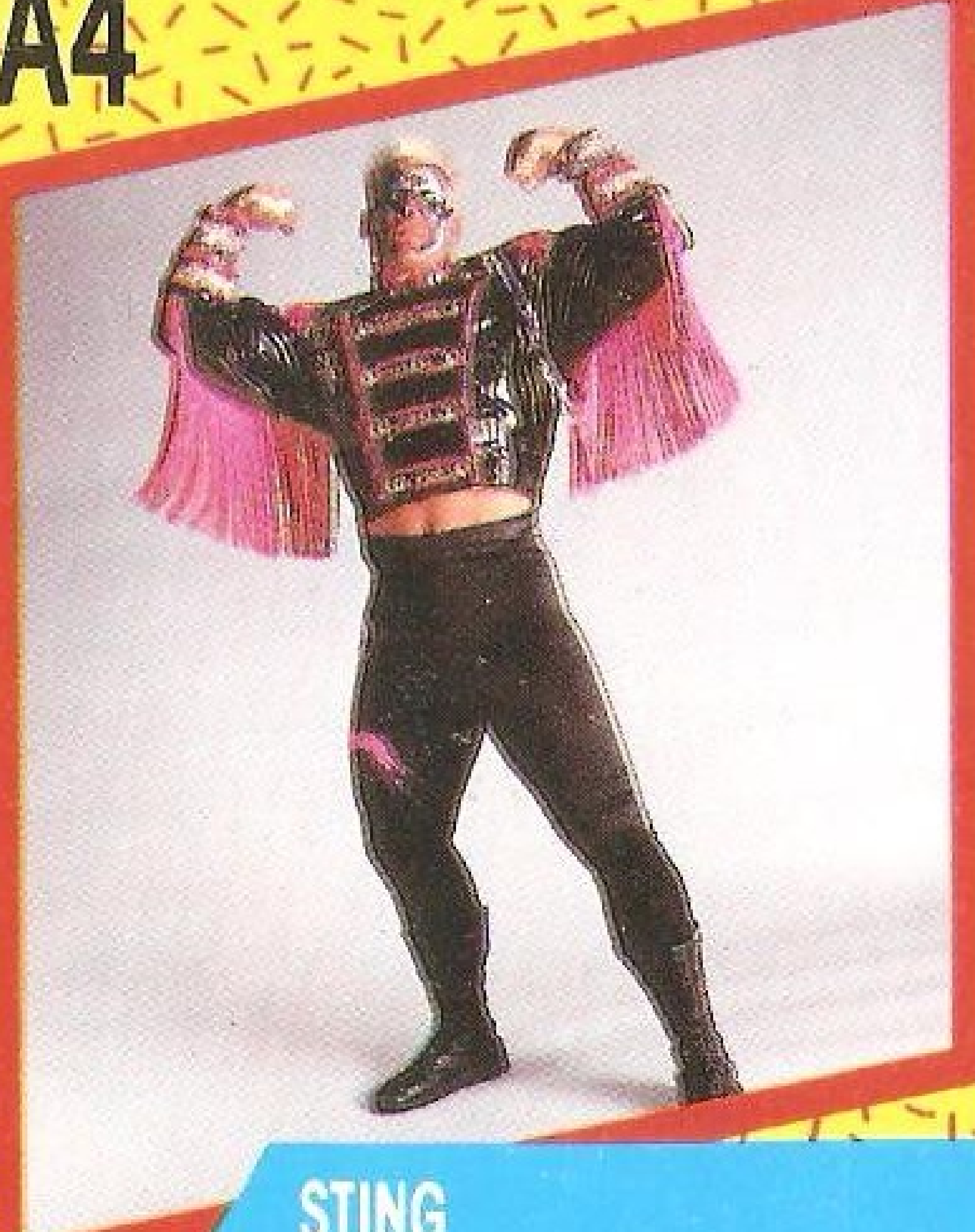
A3



STING

Le encanta sorprender a sus adversarios con su temible abrazo llamado "Traza mortal del escorpión". Sting es el gran favorito.

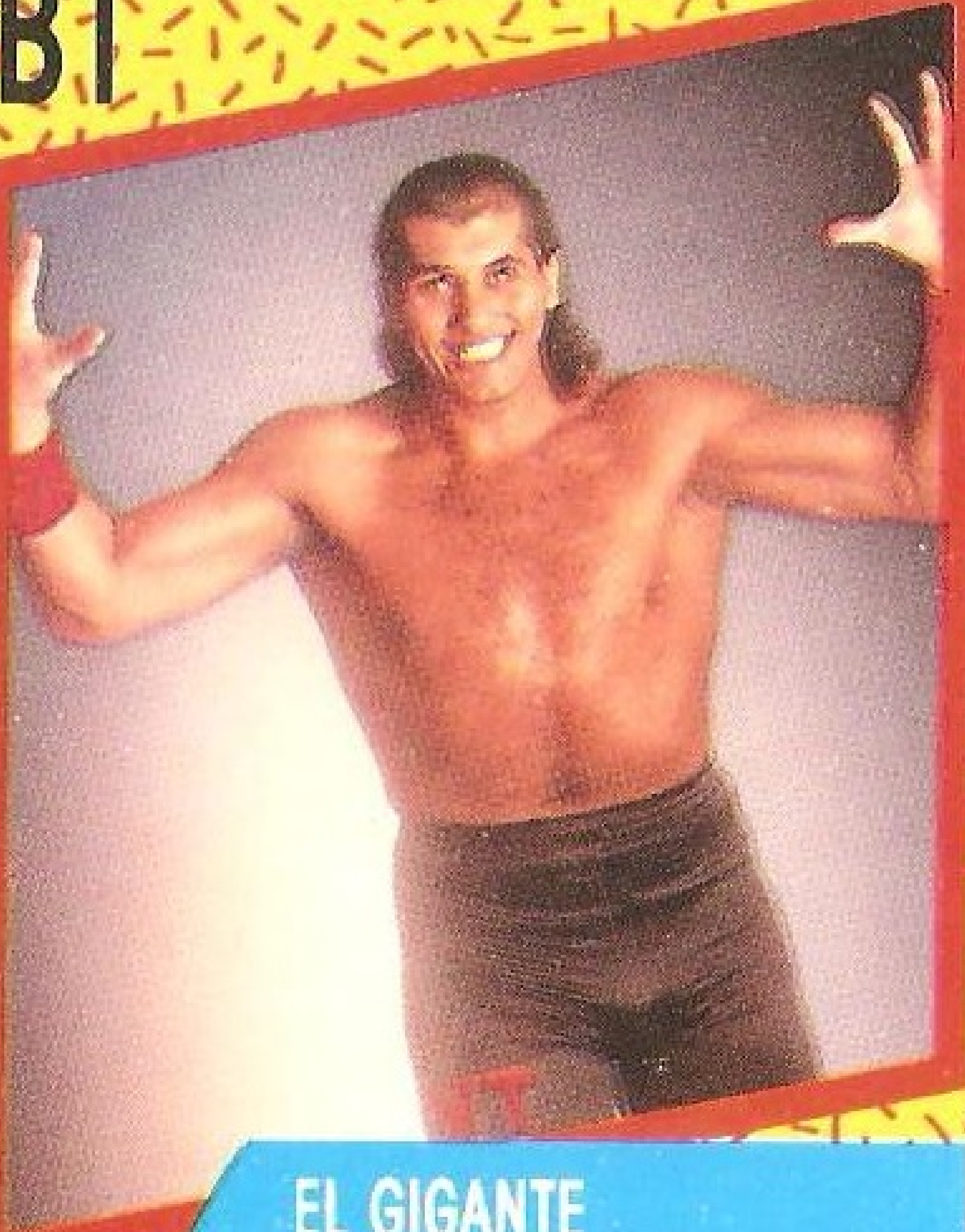
A4



STING

Es un atleta con talento natural. Practicó durante la escuela secundaria, Basket-ball, Foot-ball y actualmente perfecciona el Surf.

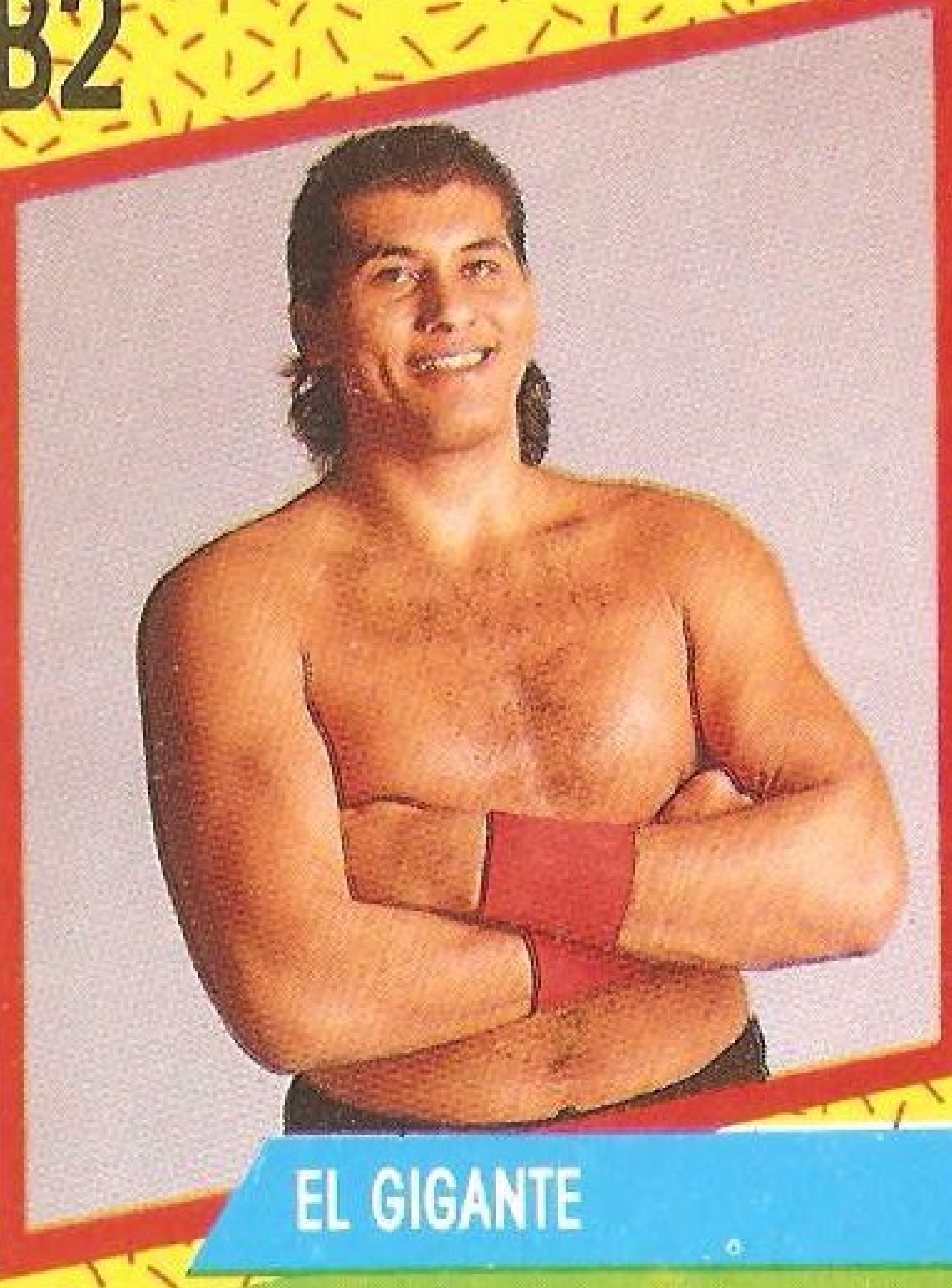
B1



EL GIGANTE

Es el atleta más grande y alto del mundo, su estatura es de 2,31m y pesa 162,5 Kg. Nació en Argentina y viajó para llegar a campeón.

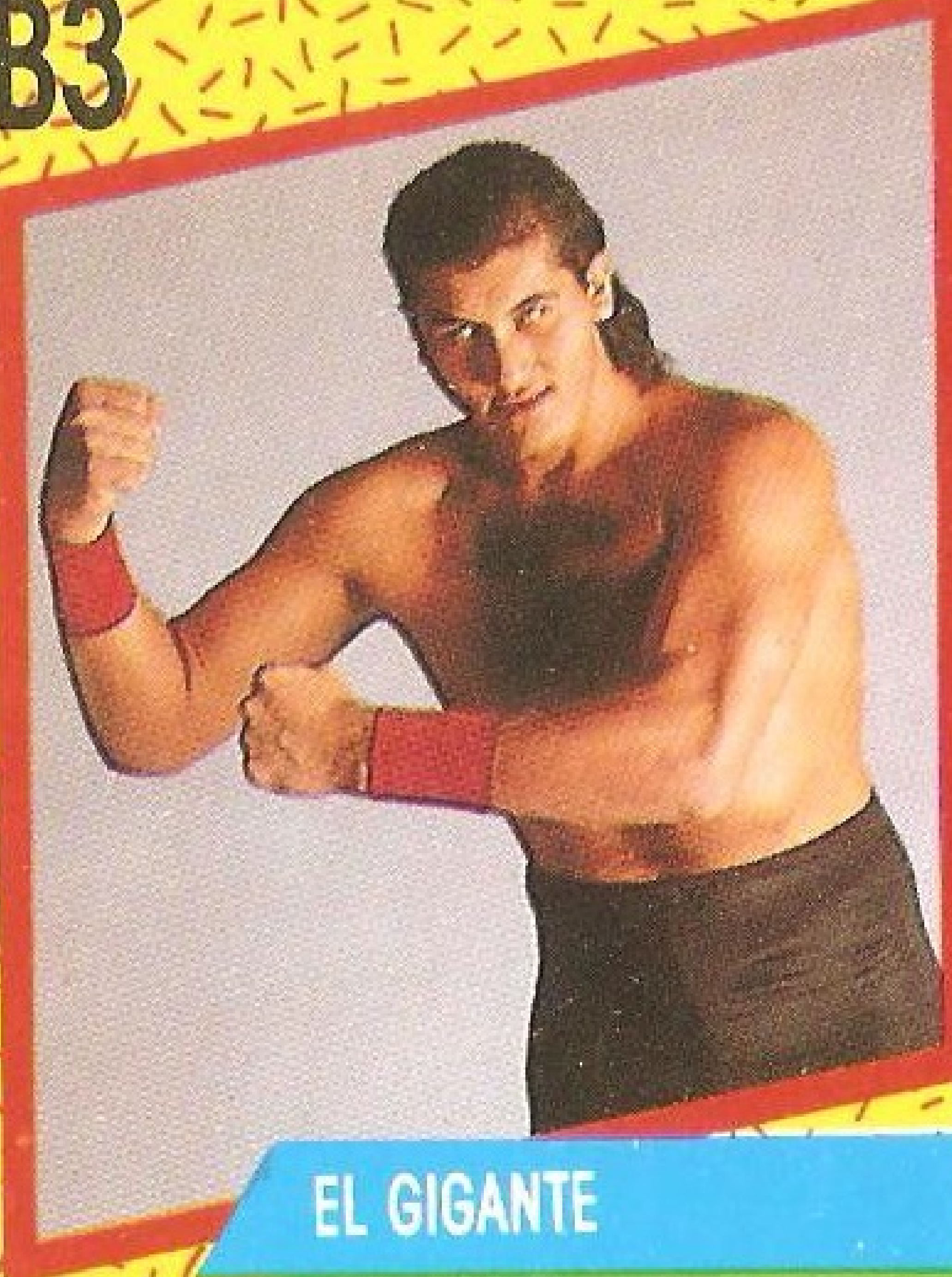
B2



EL GIGANTE

Es verdaderamente el héroe de todos los chicos, a donde quiera que vá pelea por la justicia y es el gran terror de los luchadores.

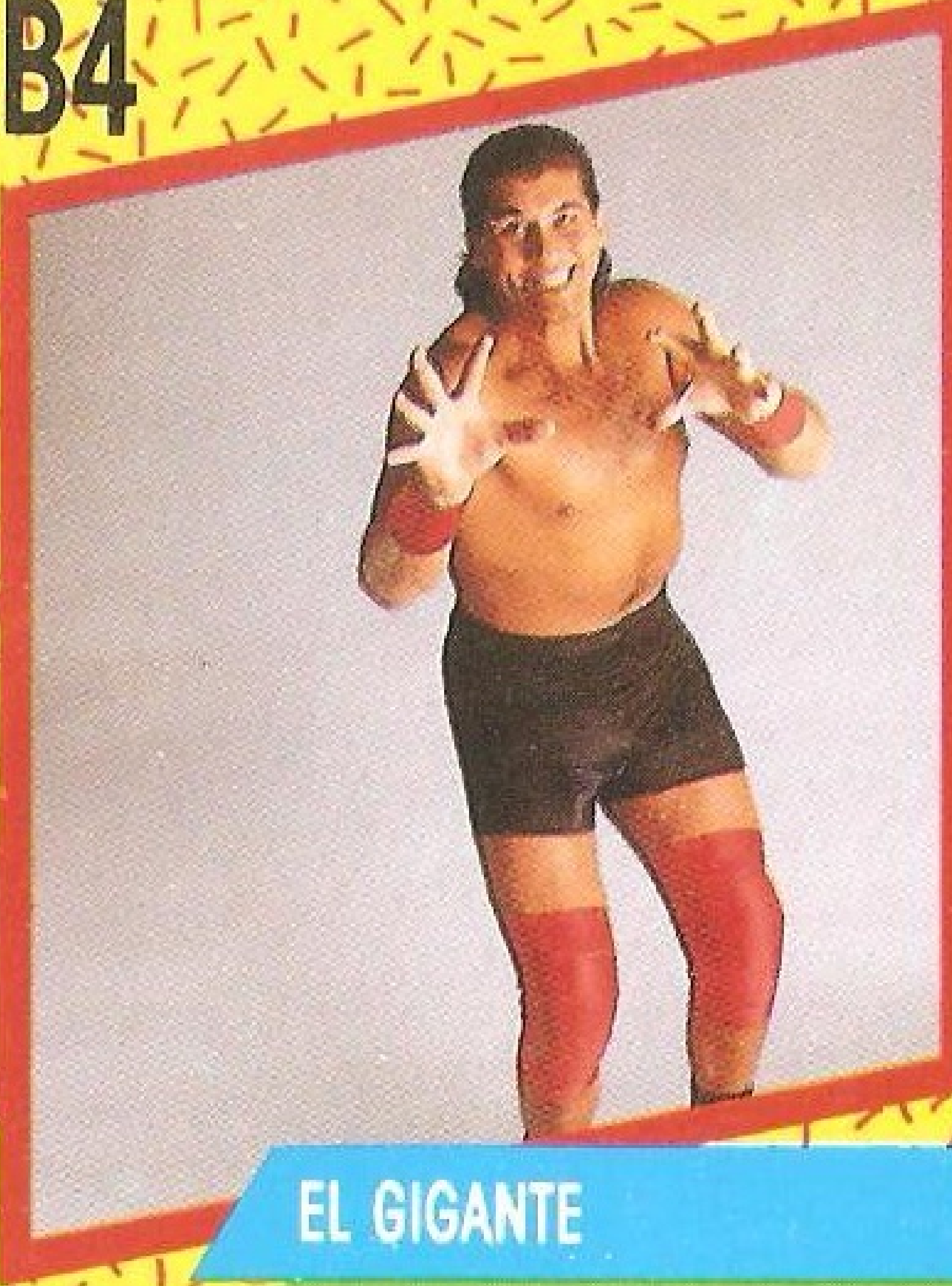
B3



EL GIGANTE

Cuando cruza las cuerdas del ring sus rivales tiemblan, utilizando su temible "abrazo gancho" inmoviliza a sus contendientes.

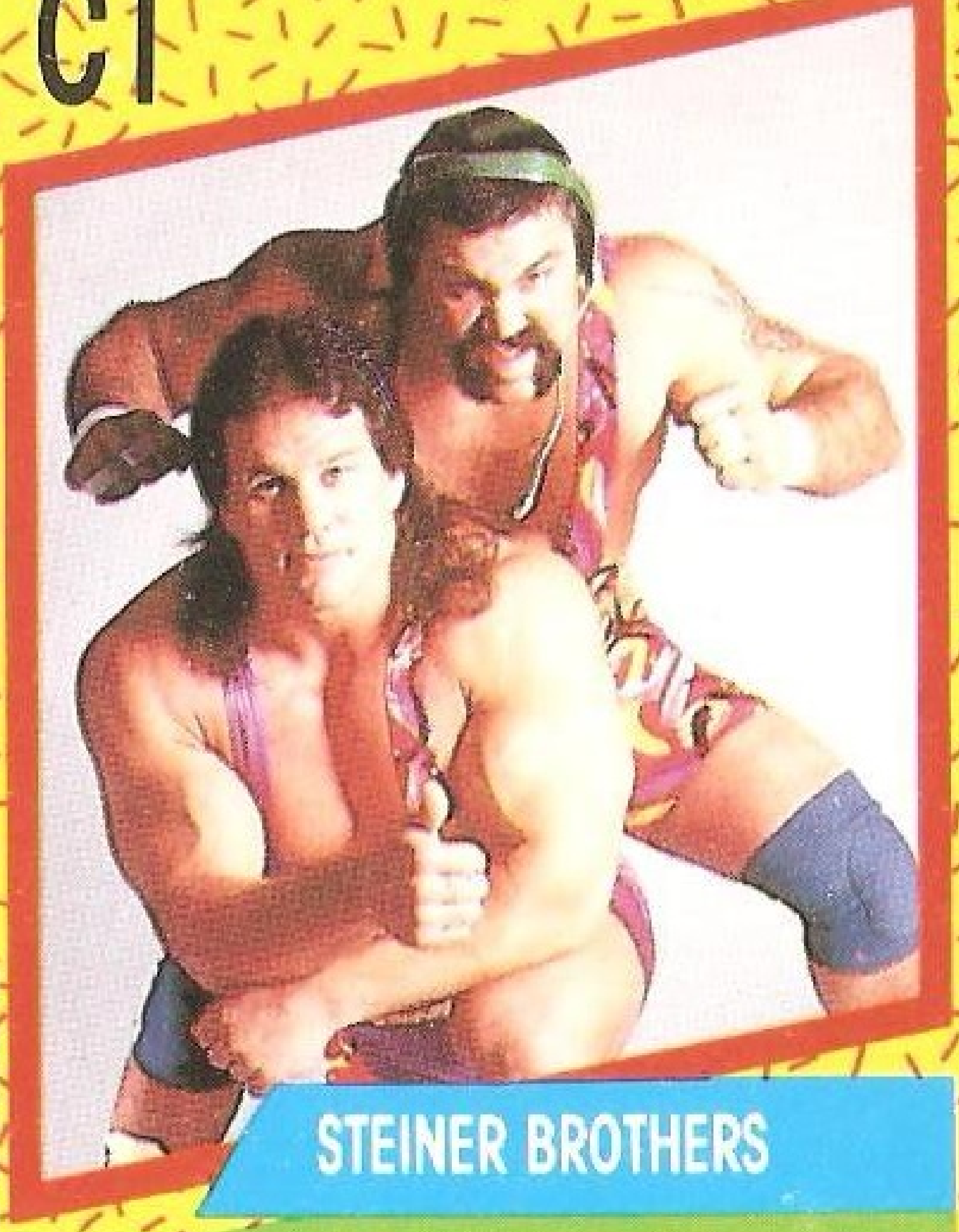
B4



EL GIGANTE

Ha llegado a los Estados Unidos listo para entrar en acción, era un gran jugador de Basket, y ahora se ha convertido en el terror del ring.

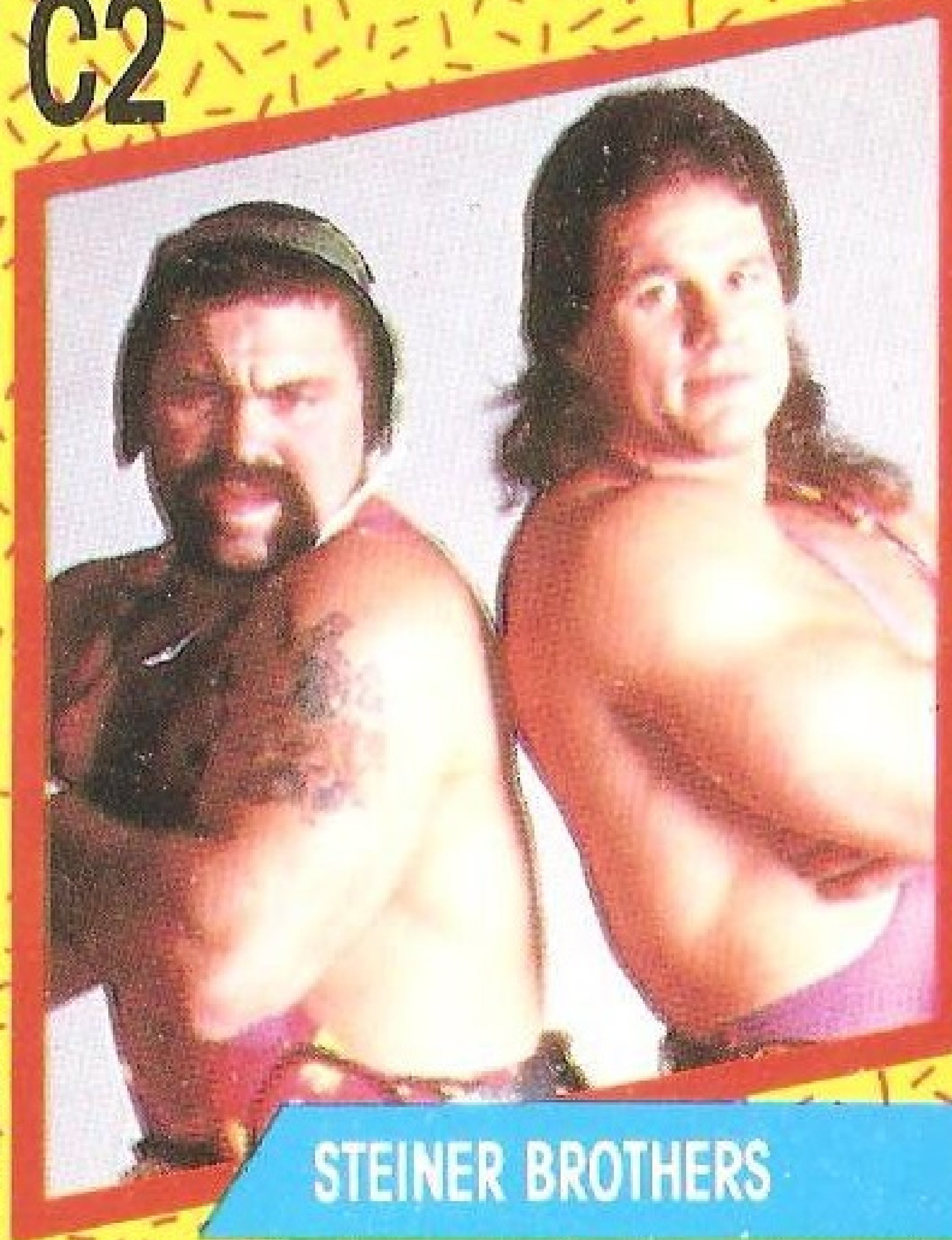
C1



STEINER BROTHERS

Son un gran equipo de hermanos luchadores. Rick y Scott Steiner inventaron la temible toma mortal llamada: "Frankesteiner".

C2

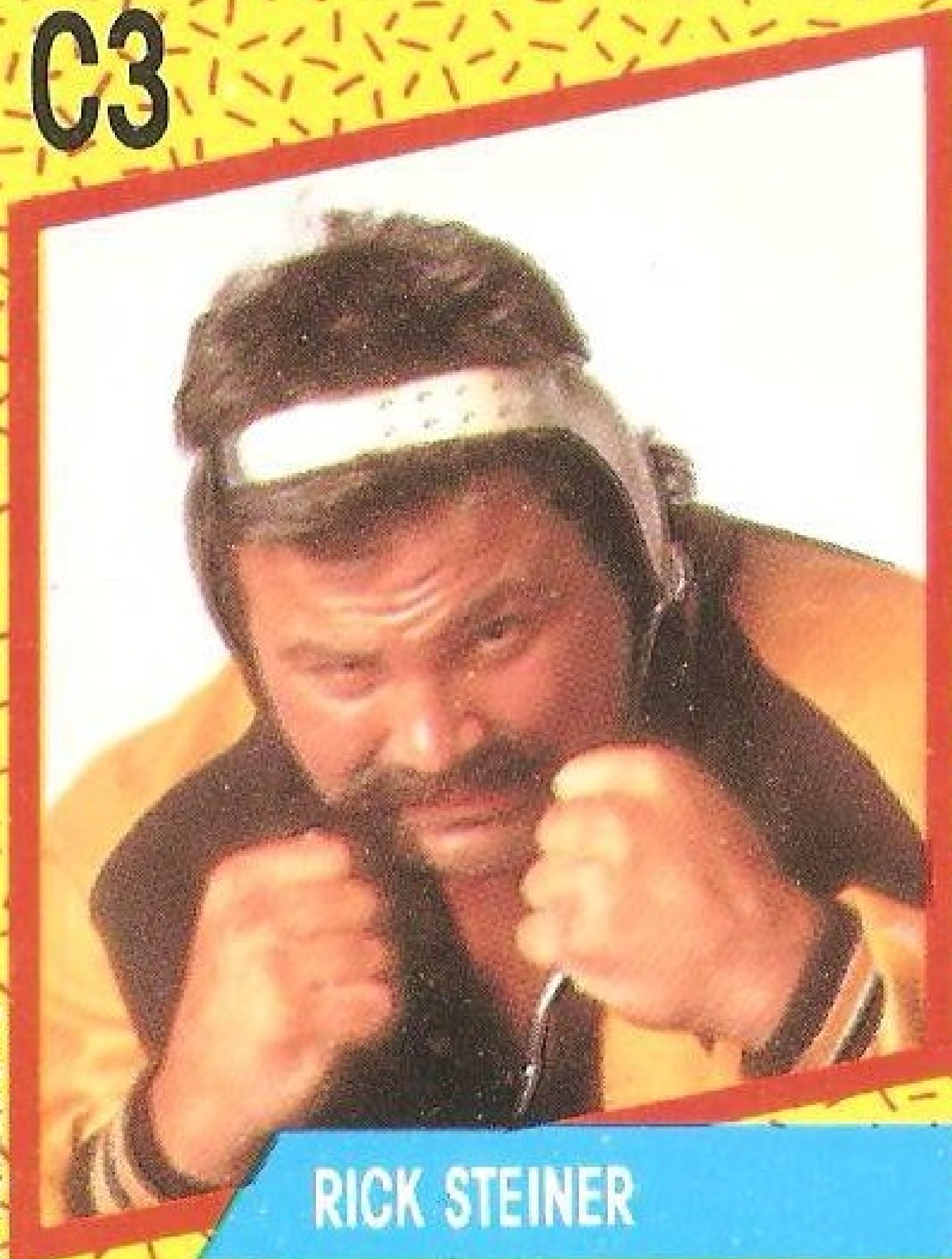


STEINER BROTHERS

"Estos chicos son dos monstruos" así los definen los demás luchadores que han tenido oportunidad de enfrentarlos en el cuadrilátero.

©1991 WORLD CHAMPIONSHIP WRESTERLING INC.

C3

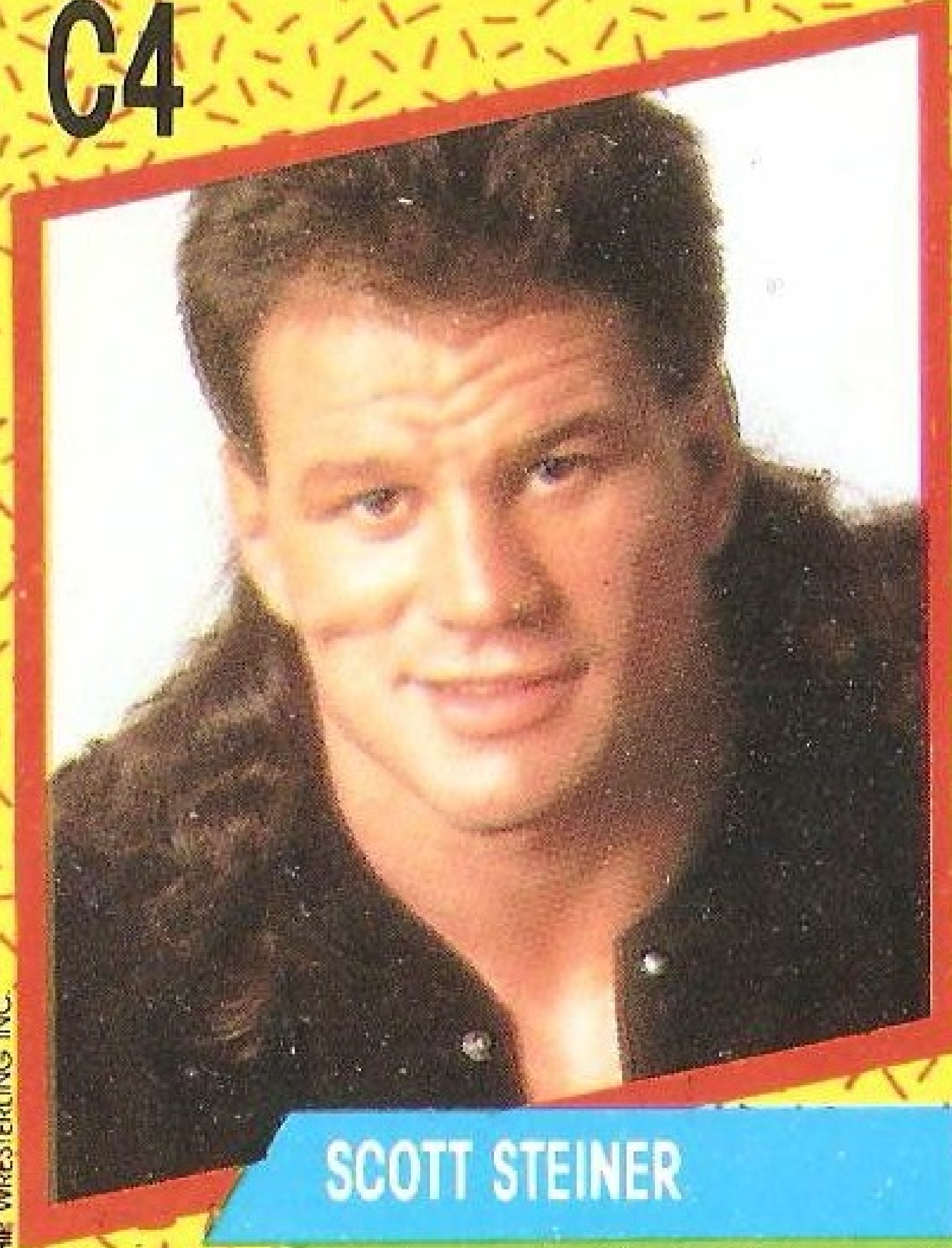


RICK STEINER

Temible dentro y fuera del ring, es uno de esos luchadores que reciben siempre una lluvia de aplausos desde que salen del Vestuario.

©1991 WORLD CHAMPIONSHIP WRESTERLING INC.

C4

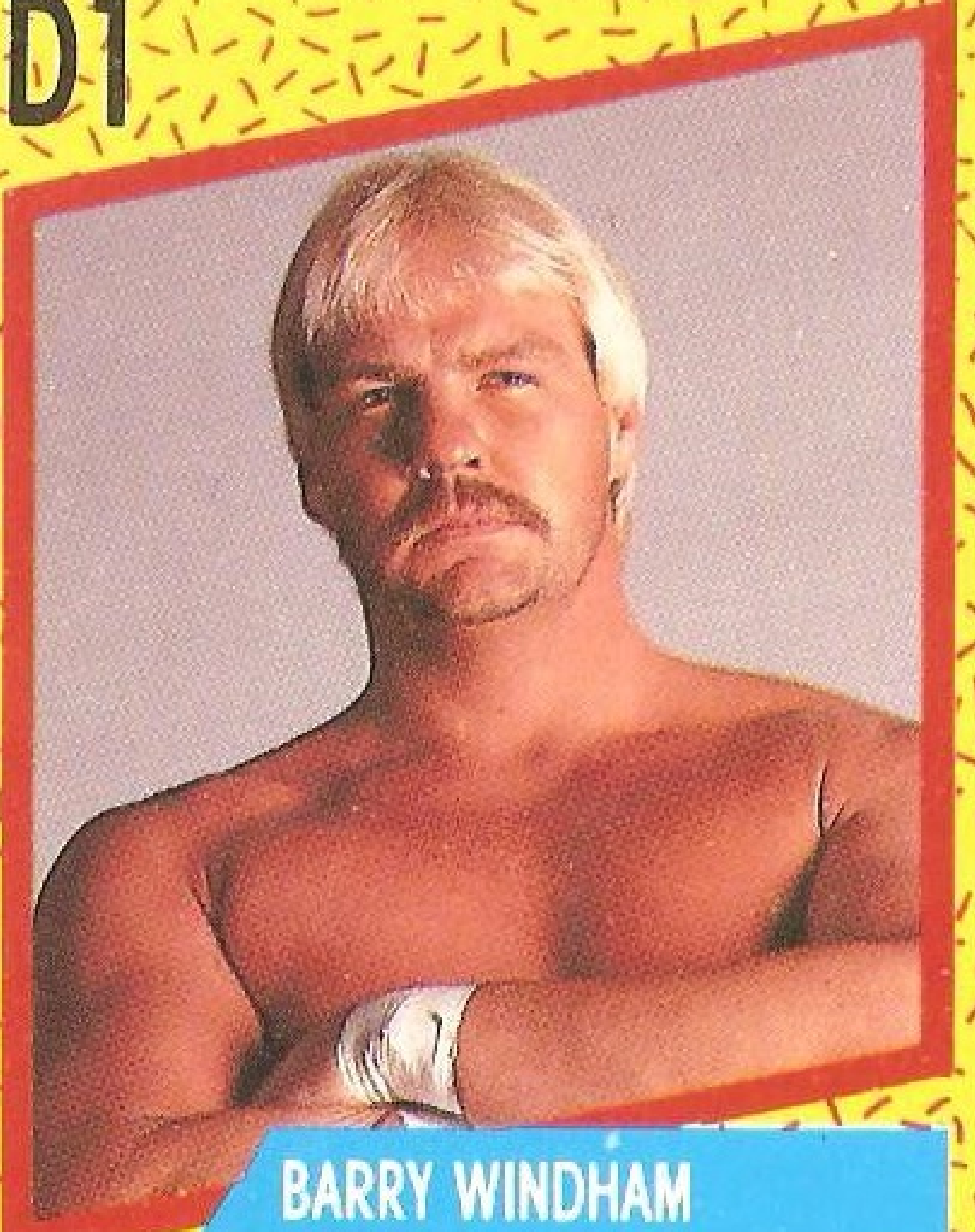


SCOTT STEINER

Tanto él como su hermano Rick son residentes de Detroit, forman un temible dúo al que pocos deciden enfrentar.

©1991 WORLD CHAMPIONSHIP WRESTERLING INC.

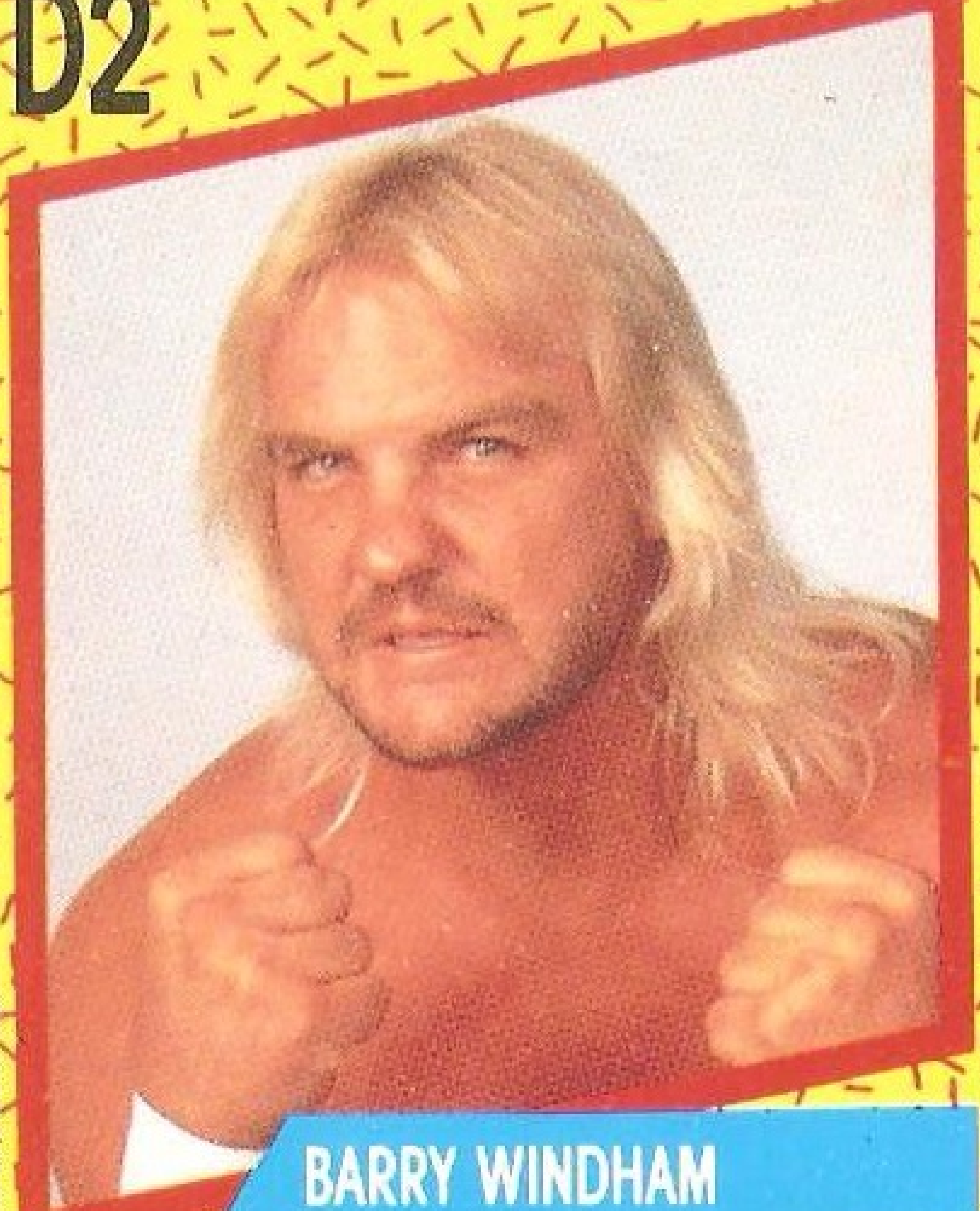
D1



BARRY WINDHAM

Proviene de una familia de famosos luchadores, es poseedor de un gran estilo, que consiguió uniendo rudeza con táctica.

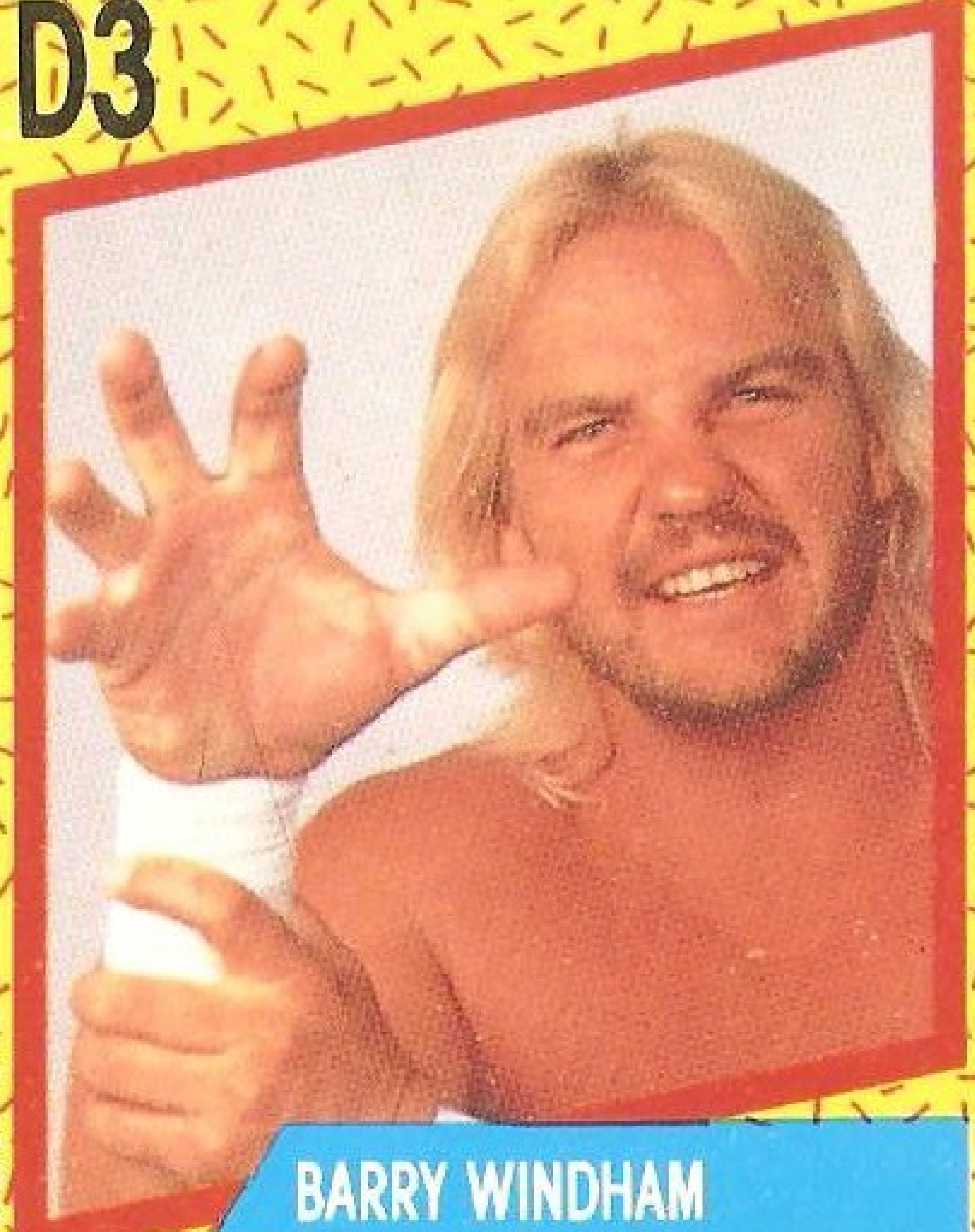
D2



BARRY WINDHAM

Es residente de Sweetwater Texas, su máximo oponente es el temible Lex Luger. Barry se enoja, aprieta su puño y jura ganarle siempre.

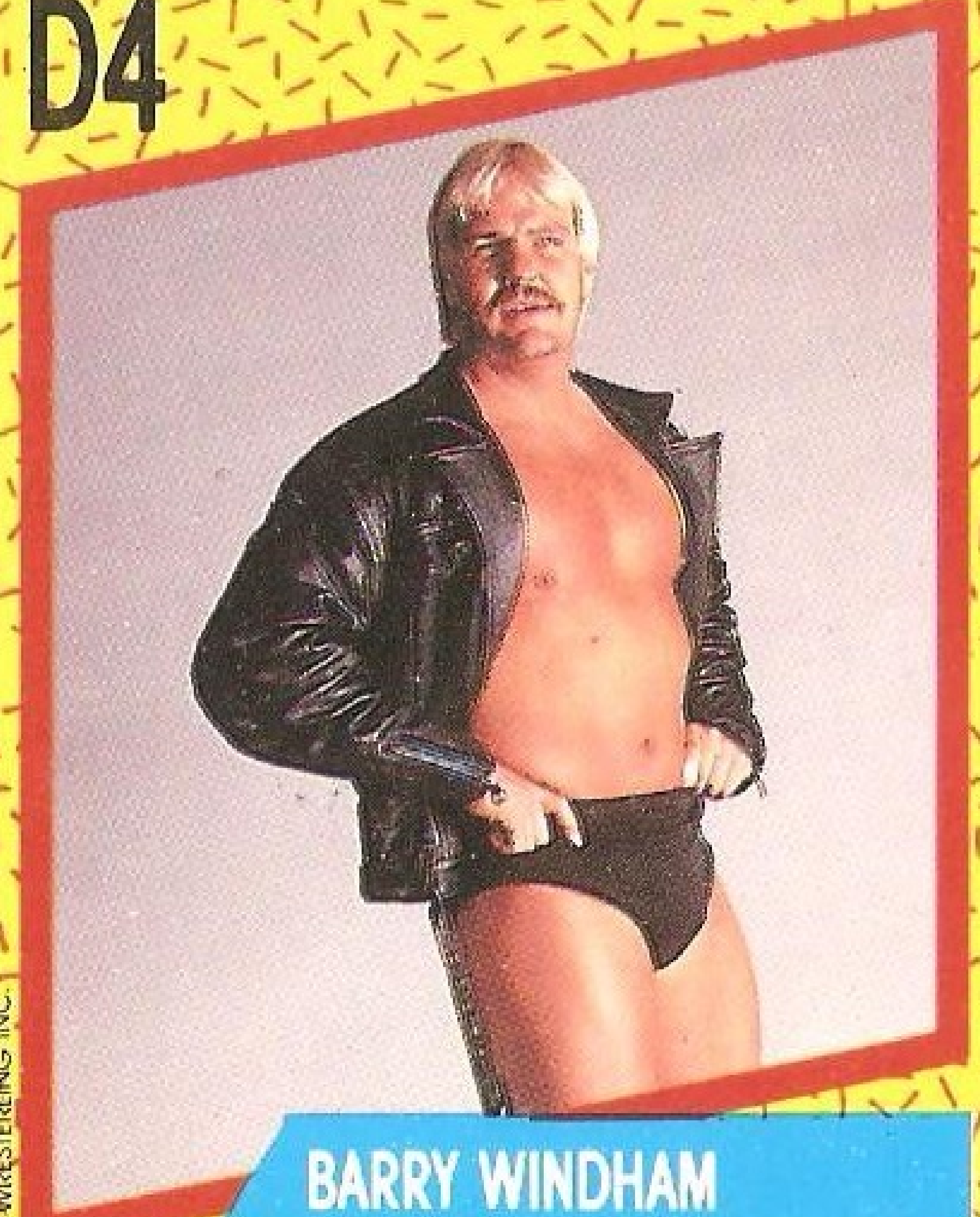
D3



BARRY WINDHAM

No es lo que se dice un rival fácil con sus 97 Kg de peso y su estatura de 1,98m, Barry practica su toma "bull-dog", es devastador!

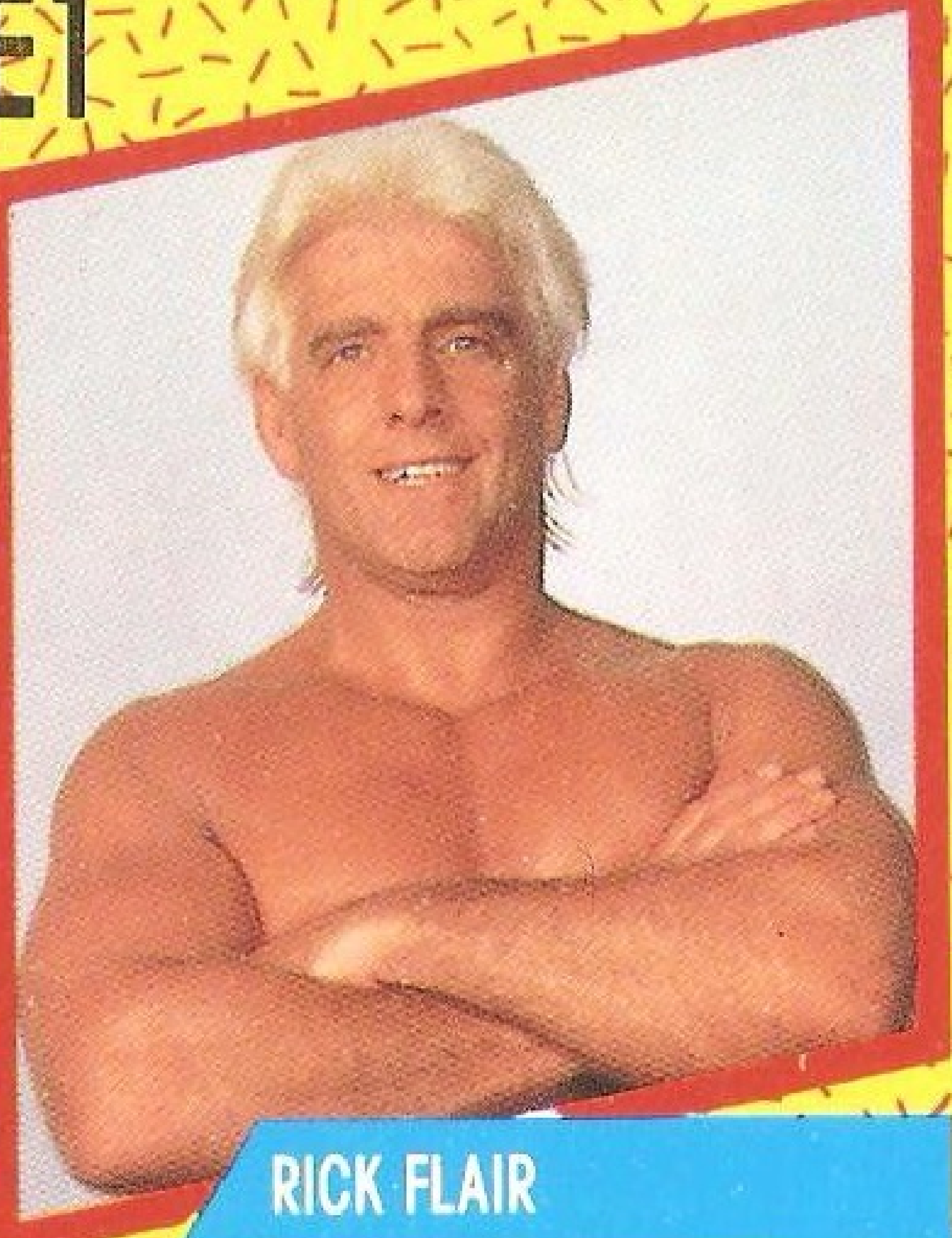
D4



BARRY WINDHAM

Fué campeón norteamericano de peso pesado, posee un lugar destacado en el campeonato al que está ascendiendo rápidamente.

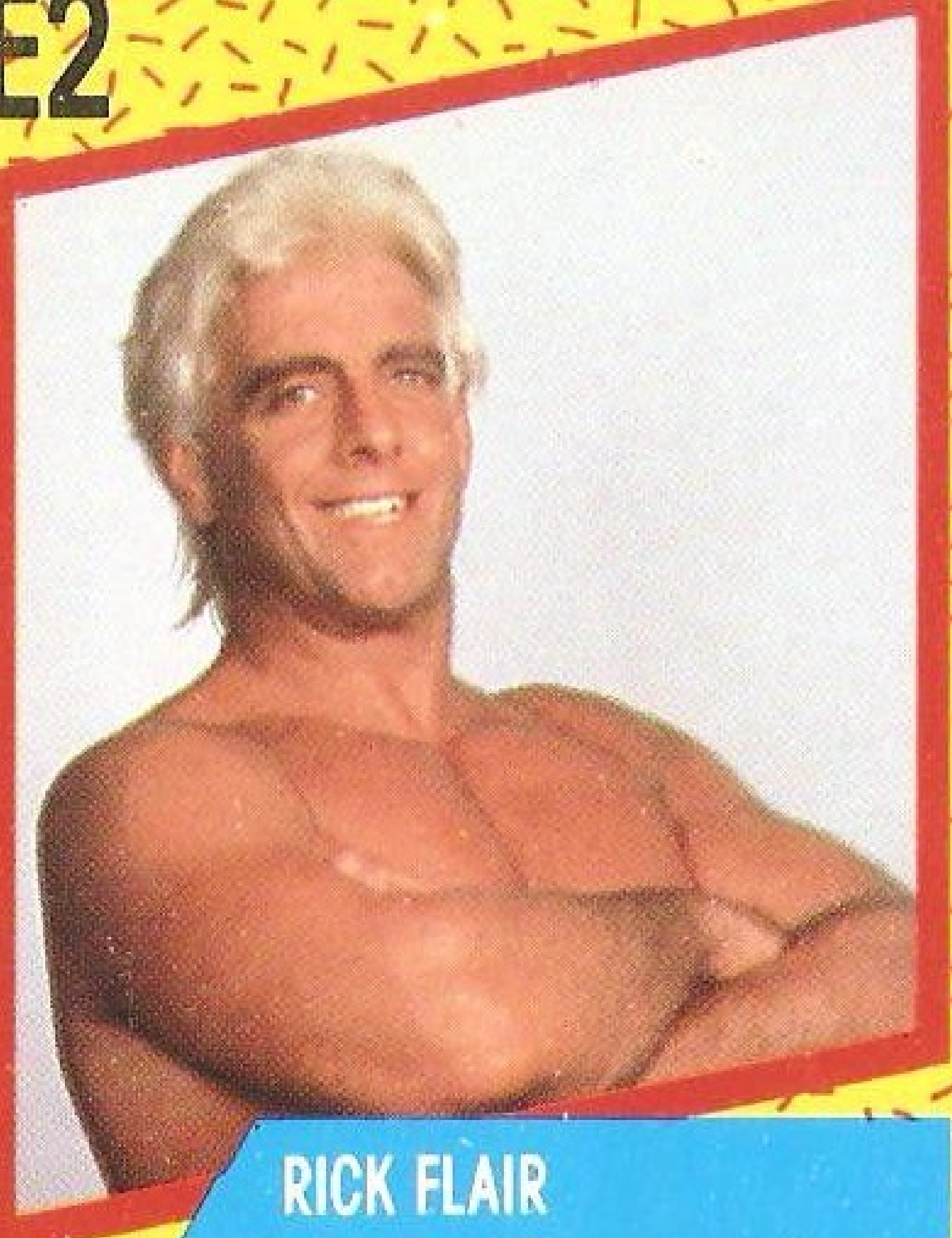
E1



RICK FLAIR

Rick Flair conocido también como "El muchacho naturaleza". Con sus siete títulos del mundo, el fantástico Rick no precisa más presentación.

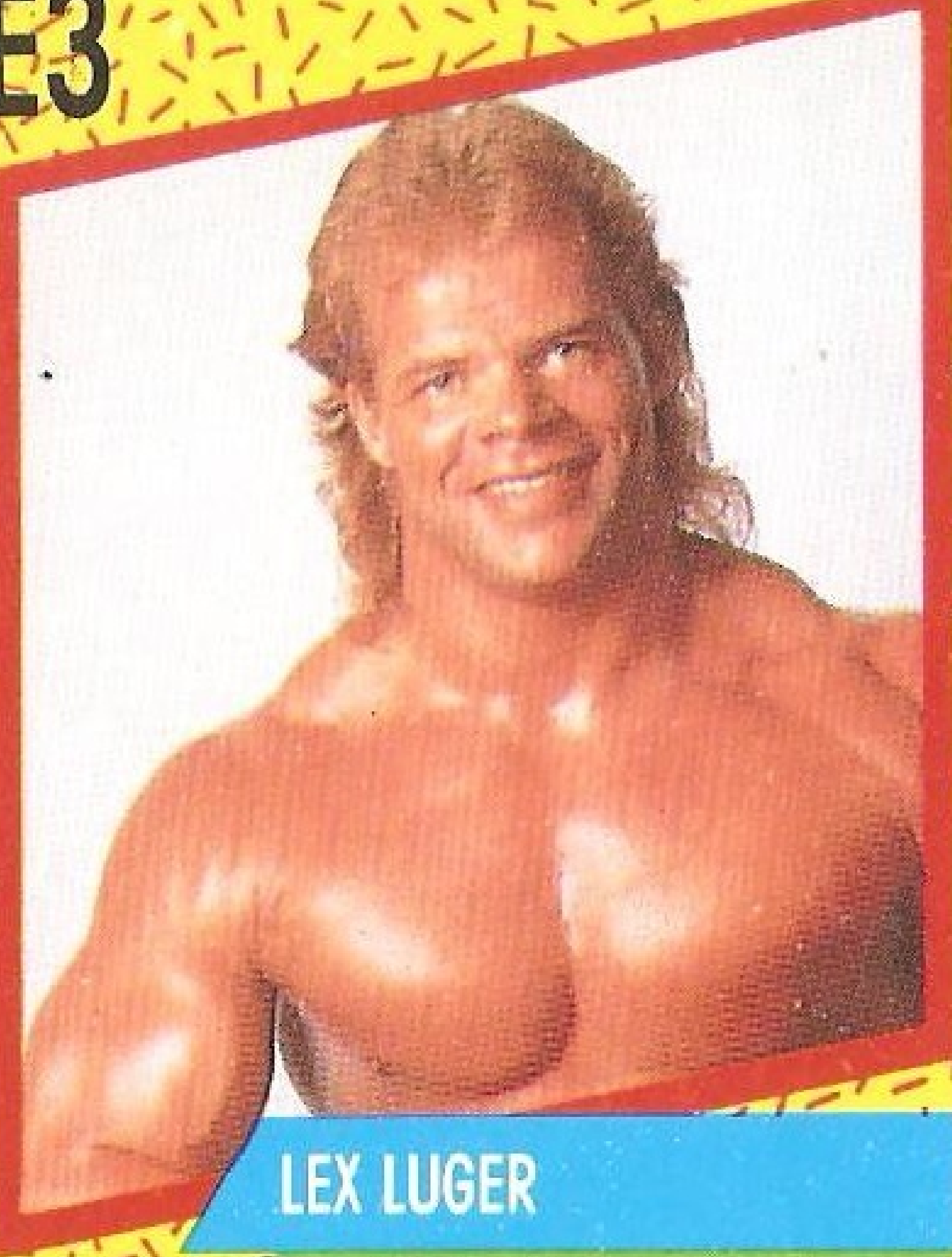
E2



RICK FLAIR

Es una leyenda, ha logrado un estado físico envidiable por más de una década. Es muy querido por las mujeres y respetado por sus adversarios.

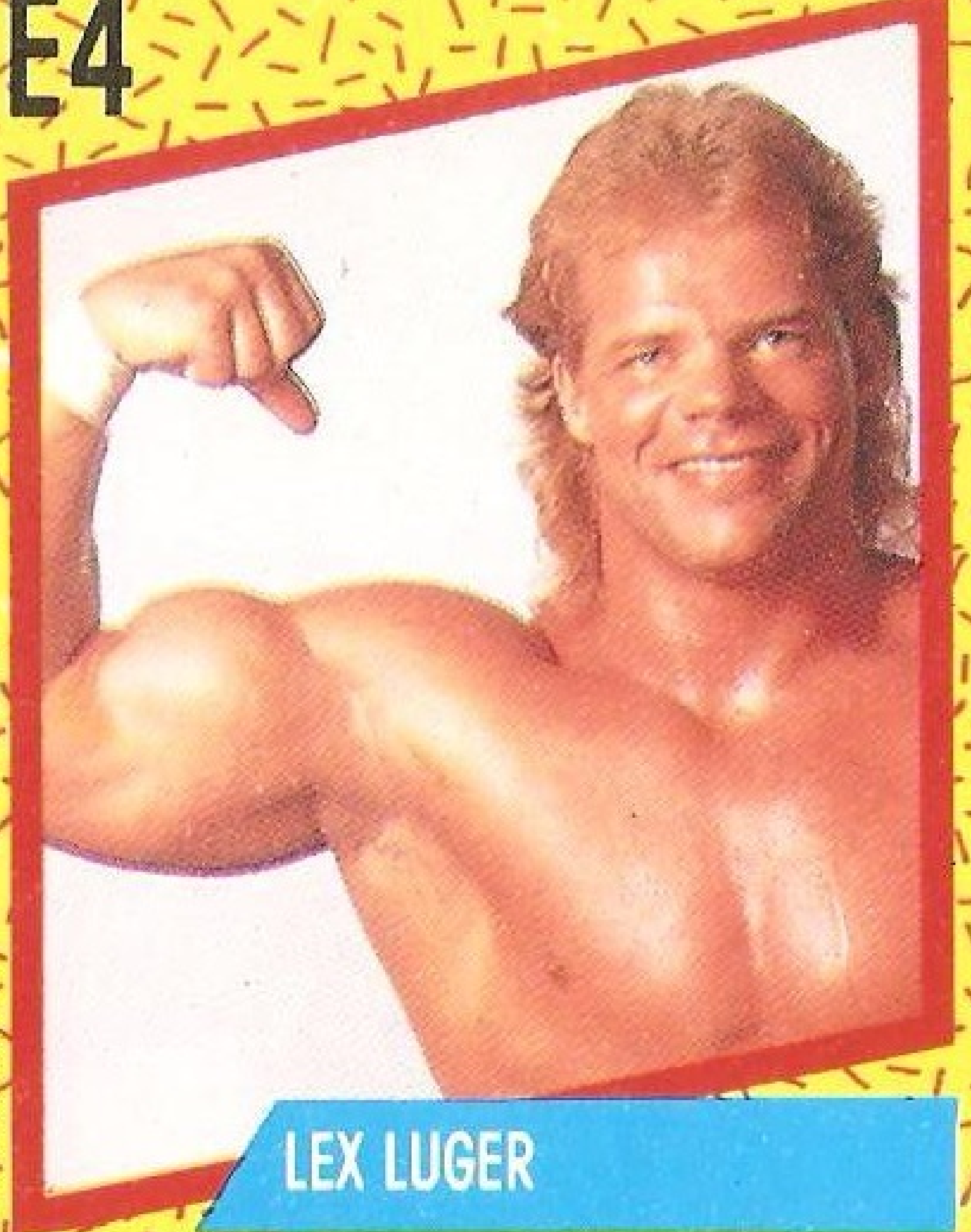
E3



LEX LUGER

Es cuádruple campeón americano y está considerado uno de los luchadores más explosivos. Su altura 1,96m y pesa nada menos que 102 Kg.

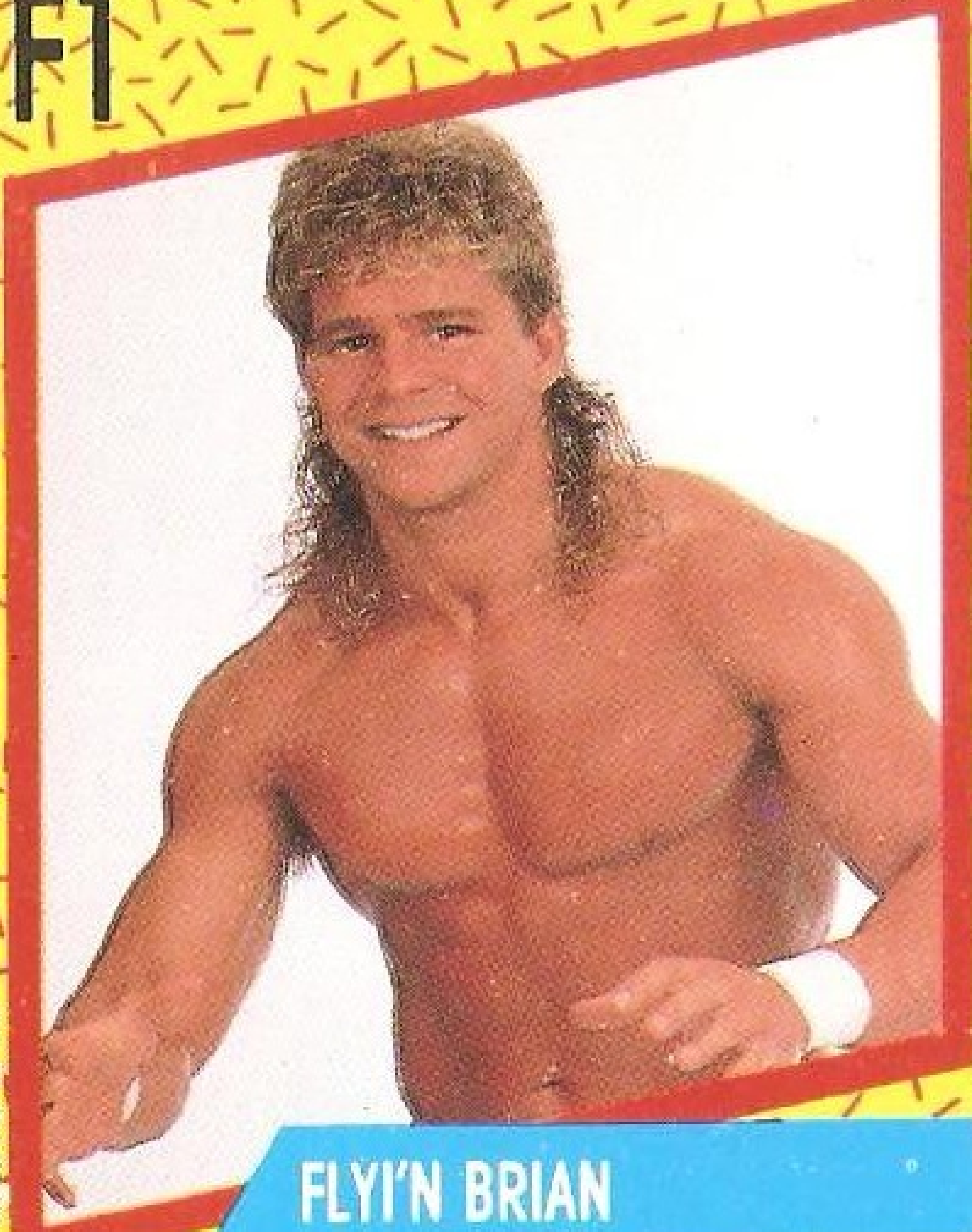
E4



LEX LUGER

Residente en Boca Ratón, Florida. Lex se destaca por su maestría en el ring y nunca teme enfrentar a cualquier rival.

F1



FLYI'N BRIAN

Conocido como el volador Brian, por su agilidad y su gran repertorio de golpes aéreos. Su estatura es de 1,83m y pesa 84 Kg.

F2



BIG JOSH

"El gran Josh" temible, fuerte y muy respetado por su tamaño descomunal, su enorme cuerpo se asemeja a un gran roble.

F3



FABULOSOS FREEBIRDS

Se consideran la más grande banda de Rock'n Roll sobre la tierra. La música es un elemento importante en la que basan sus shows.

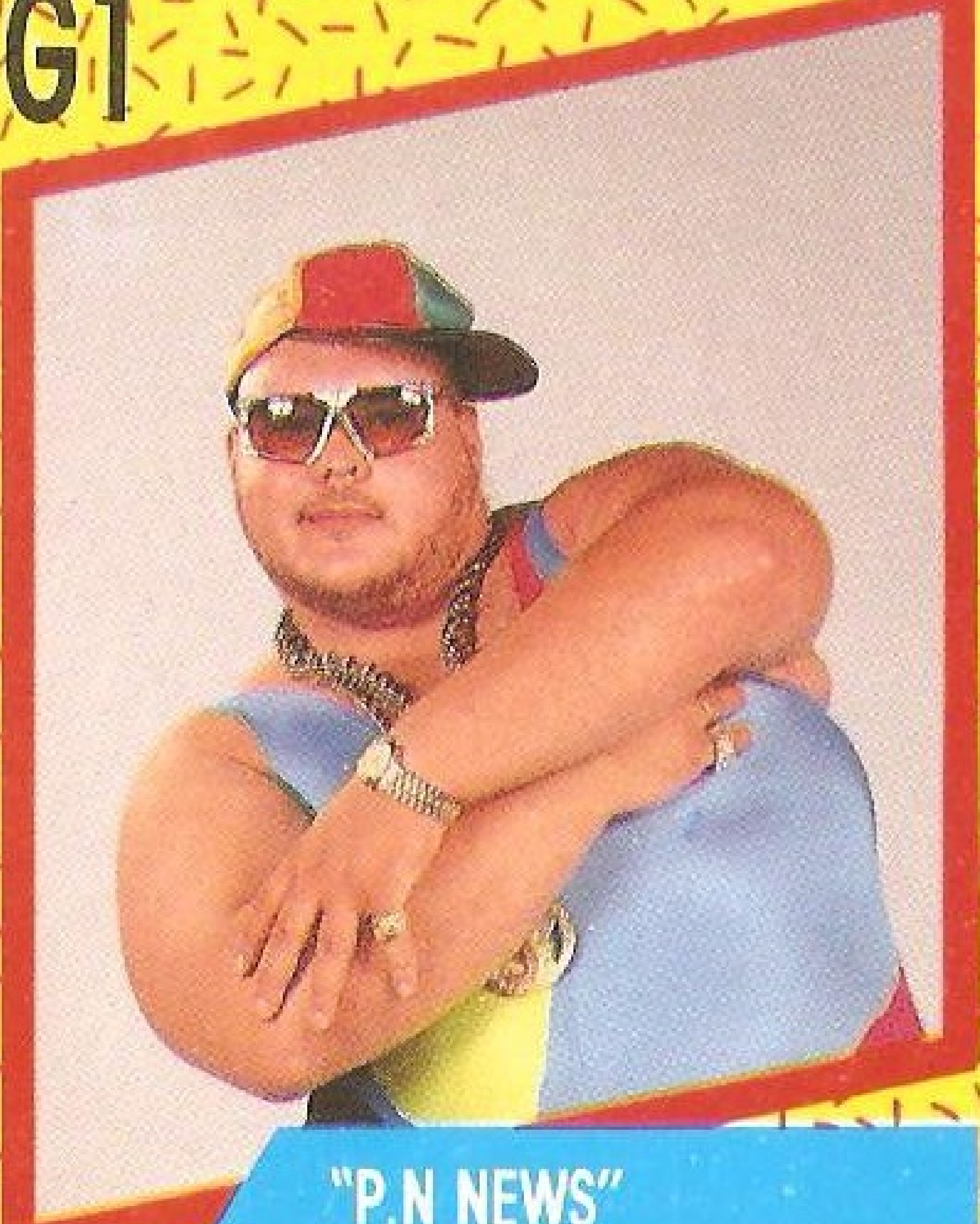
F4



FABULOSOS FREEBIRDS

Forman uno de los equipos de lucha más profesional y permanente.
Han sabido ganar popularidad a través de sus 13 años en la lucha.

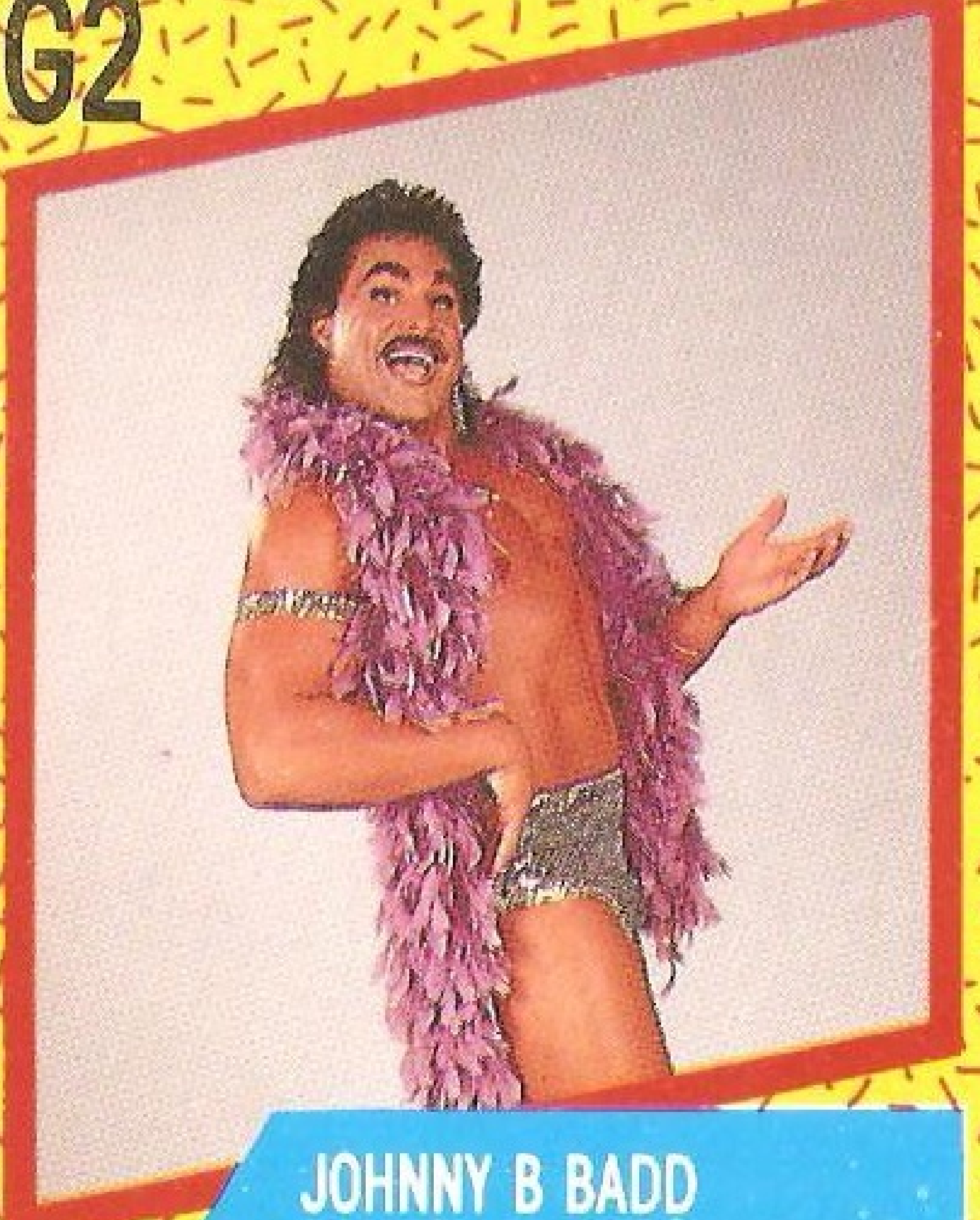
G1



"P.N NEWS"

Es uno de los luchadores más populares que hayan participado de la lucha. Con sus 150 Kg, "P.N" es un maestro golpeando.

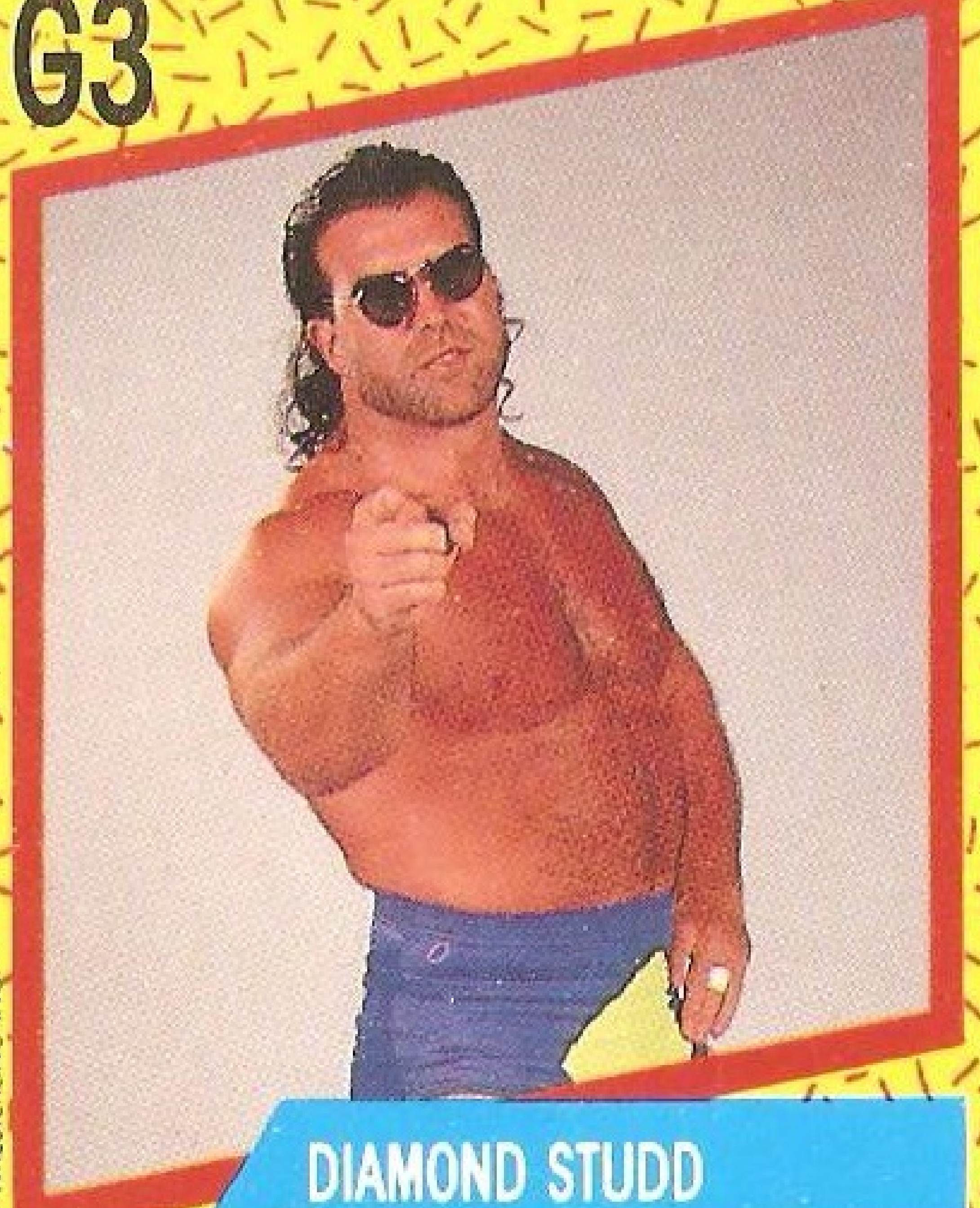
G2



JOHNNY B BADD

Carismático y extravagante, cinco veces campeón y guante de oro. Su golpe es rápido como picadura de serpiente y él lo llama "Tutti-Frutti".

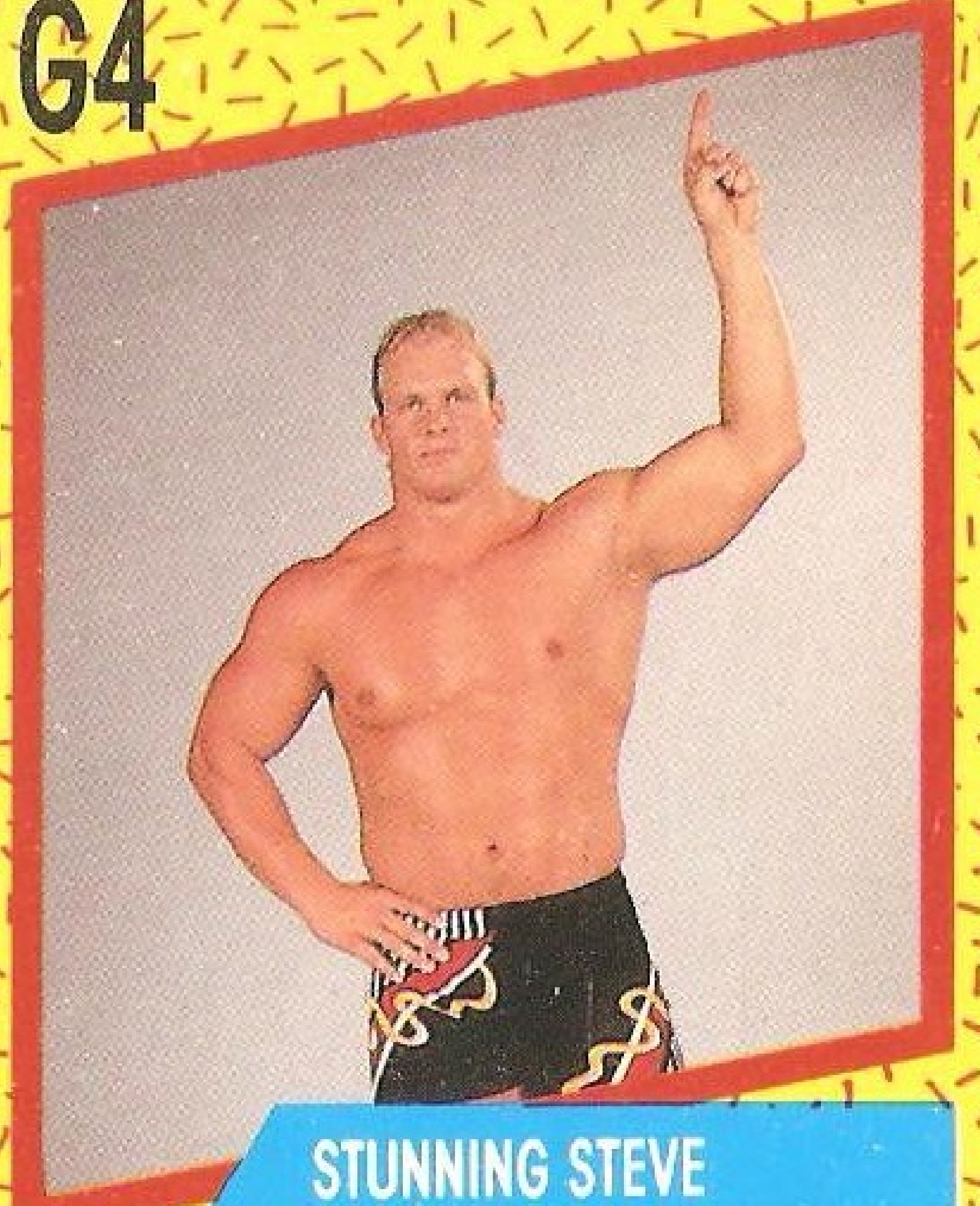
G3



DIAMOND STUDD

Es un luchador impresionante, mide 2m de altura y pesa 111 Kg de sólida musculatura. Se ha abierto camino a puro golpe dentro del campeonato.

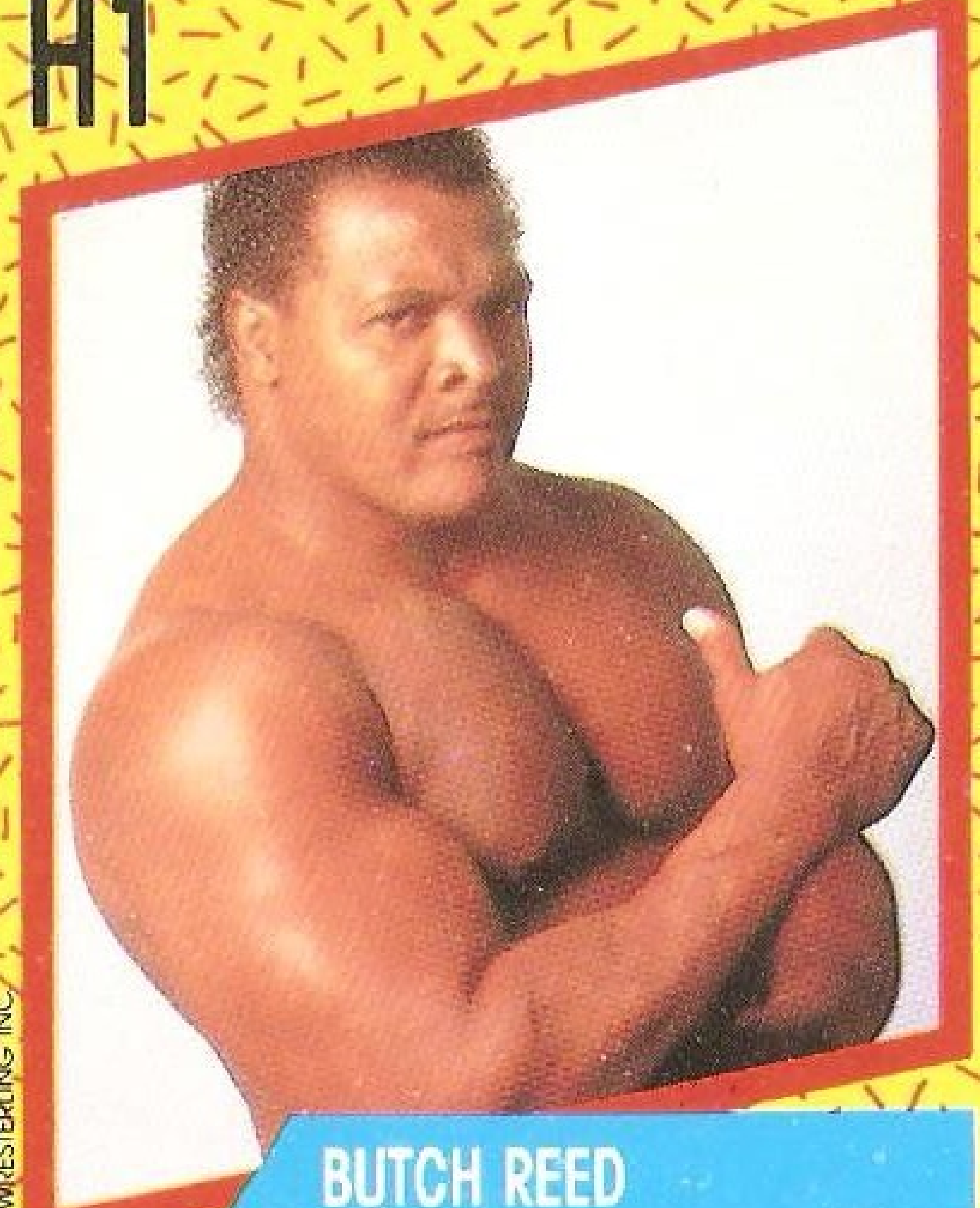
G4



STUNNING STEVE

De Hollywood, California, ha llegado muy bien acompañado a ganar el campeonato de T.V. No le importa el título, sólo quiere lucir como un rey.

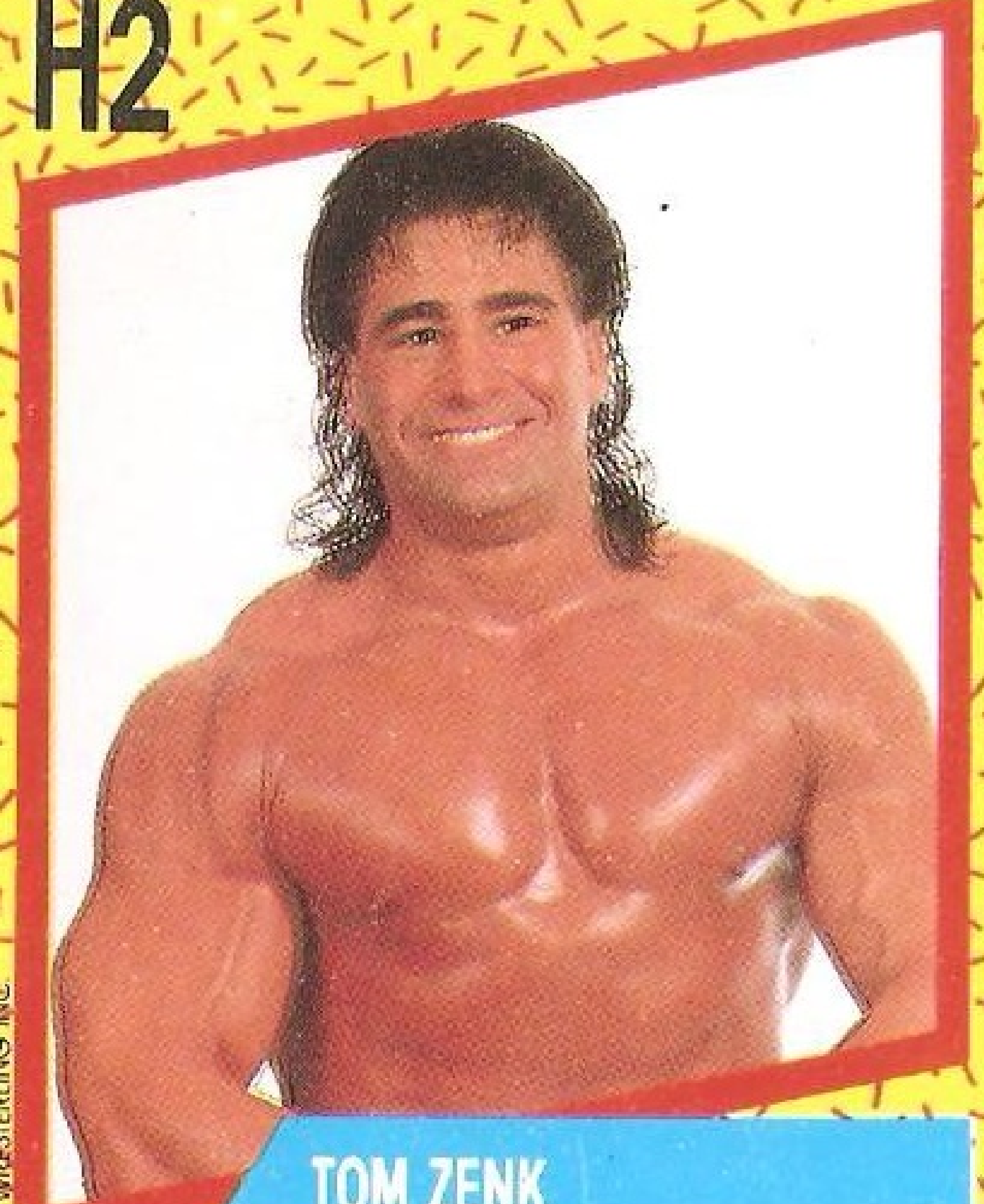
H1



BUTCH REED

Poseedor de una fuerza y un espíritu de lucha increíble. Su energía lo convierte en un arma humana que se dispara contra sus adversarios.

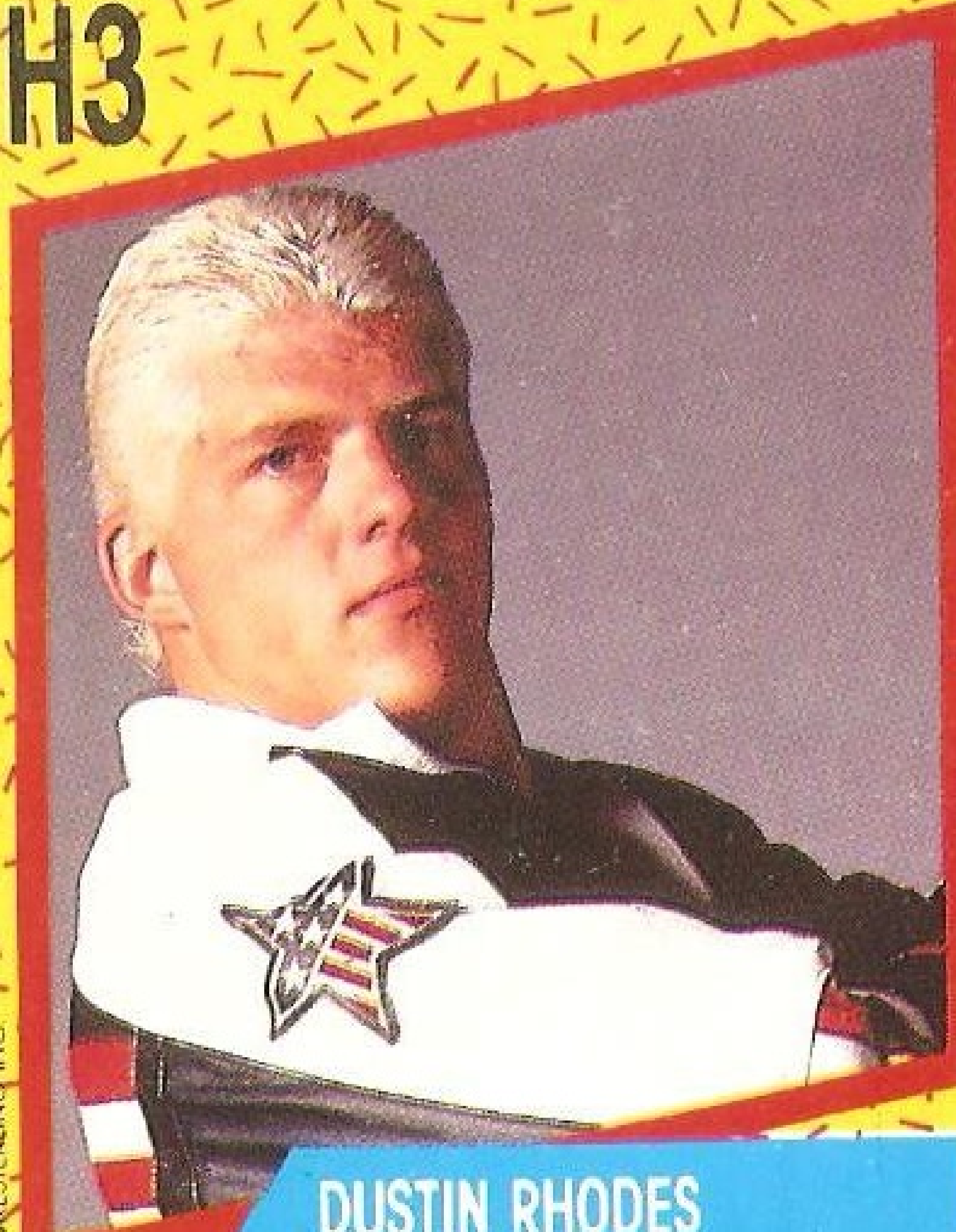
H2



TOM ZENK

Actualmente es uno de los mejores en la lucha, es el creador del temible abrazo adormecedor. También se lo conoce como "Z Man".

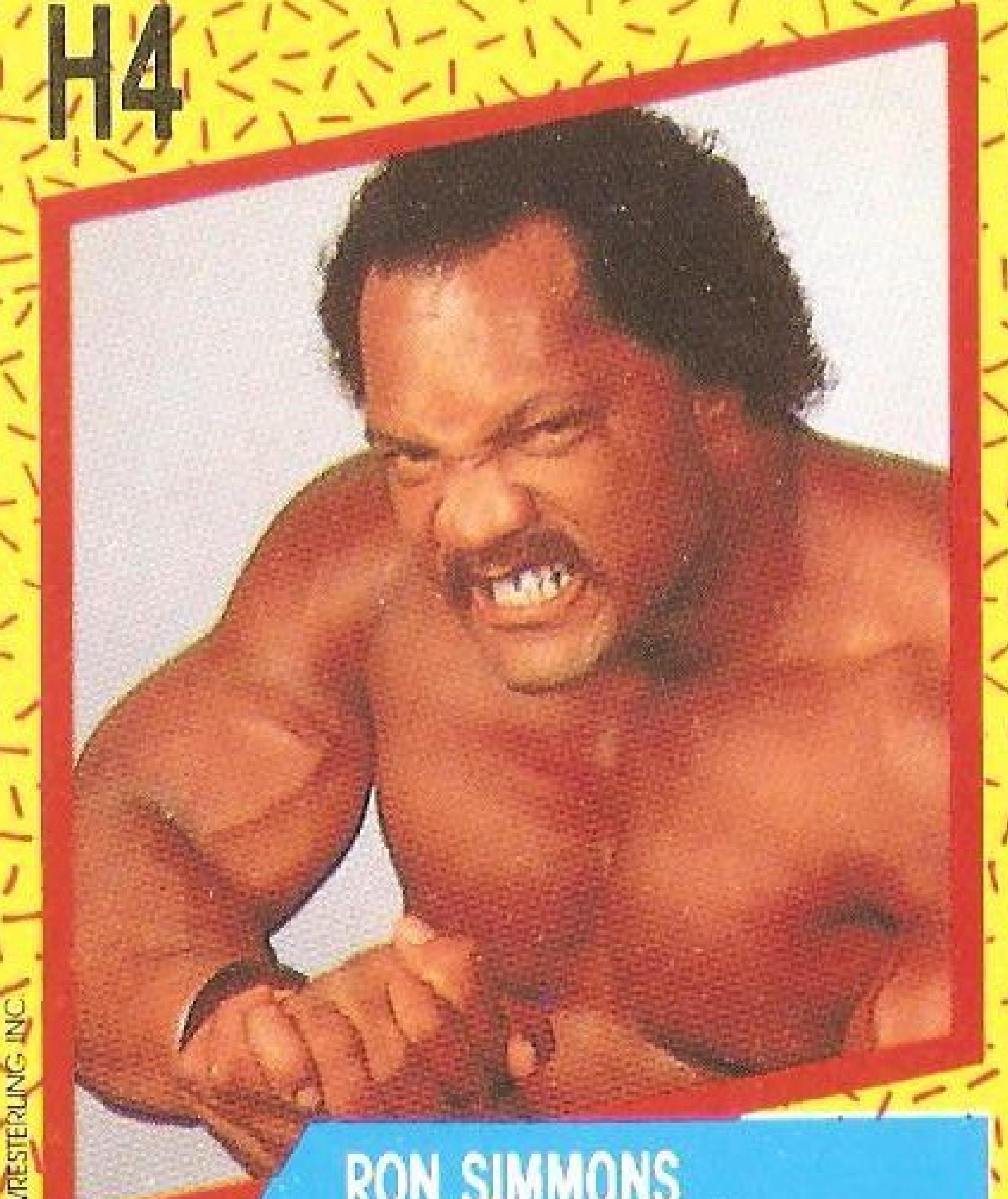
H3



DUSTIN RHODES

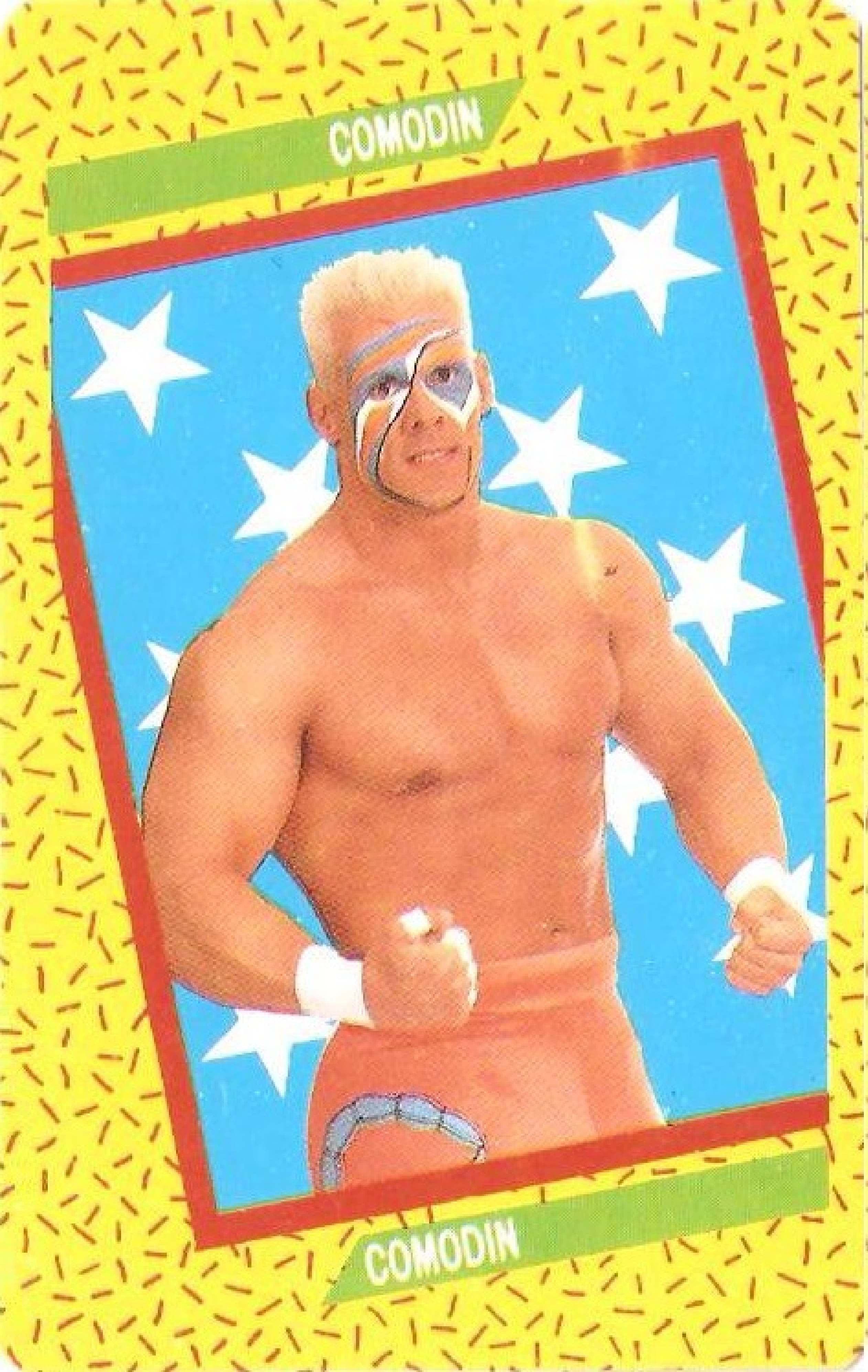
Temido por su destreza.
Su técnica lo hace superior a sus rivales, a quienes enfrenta con gran convicción de ganador.

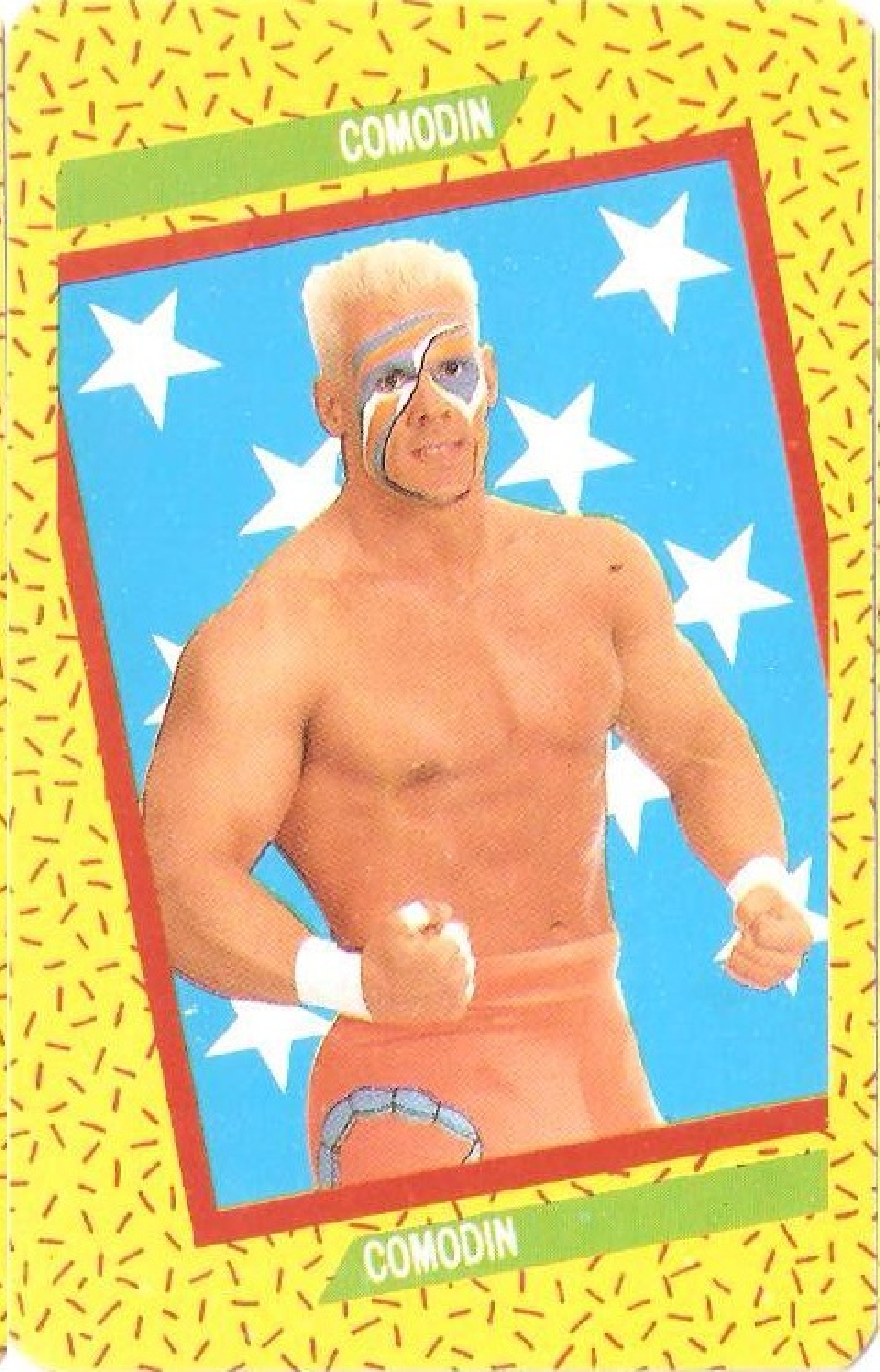
H4



RON SIMMONS

Es otro gran recio luchador. Se ubica entre los mejores. Poseedor de gran fuerza y agilidad, Ron no es rival fácil para nadie.





JUEGO DEL "4"

Para 3 o más jugadores

OBJETIVO: Formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de 4 cartas).
EQUIPO: El mazo está integrado por 8 "cuartetos", de 4 naipes cada uno, identificados por una letra. Ej. A1 - A2 - A3 y A4.
DESARROLLO DEL JUEGO:

1. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo, compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha.
2. Comienza el juego el participante que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto", nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2, puede pedir A3 o A4, para tratar de completar un "cuarteto".
3. Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregársela a quien la pidió y éste podrá seguir pidiendo a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta, no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador.
4. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, cuando se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.

USO DE LOS COMODINES: Los comodines no intervienen en este juego, por lo que deben apartarse del mazo antes de repartir el mismo.

EL JUEGO DE LA MEMORIA

OBJETIVO: Formar el mayor número de pares.

FORMA DE JUEGO: Se ponen todos los naipes boca abajo sobre la mesa. Se puede hacer en forma ordenada, es decir formando columnas, o bien en forma desordenada. Se recomienda esta última manera para jugadores avanzados, ya que el juego se torna más difícil.
El primer jugador dará vuelta dos cartas. Si ambas poseen el mismo número, éste tendrá derecho a recogerlas y comenzar a formar su pila de pares, los cuales se cuentan al final del juego para decidir el ganador. Si las cartas dadas vuelta son de diferentes números, deberá dejarlas boca abajo en su lugar. El jugador que forma un par tiene derecho a dar vuelta otras dos cartas.
Cuando ya no se pueden formar más pares termina el juego.
El ganador es aquél que haya juntado mayor número de pares.

USO DE LOS COMODINES: Los comodines pueden formar pares con cualquier naipe.

ATENCION: El secreto de este juego consiste en memorizar la ubicación de los naipes cuando alguien los dá vuelta. Si lográs hacerlo te será muy fácil formar pares.